

Assim disse Gasparov

William Vanderboom

Branco, peão D4

-Não costumo fazer isso, você sabe? Você é um indivíduo peculiar, de fato.

Preto, peão D5

-É uma honra compartilhar uma mesa com você, pode me considerar como um fã do seu trabalho, é curioso como você veio a se tornar, ou melhor, virá a se tornar.

Branco, peão C4

-Você costuma fazer isso? Digo, esse encontro. Não é algo que já tenha experienciado, em todo meu tempo no tabuleiro.

Preto, peão E6

-Não, essa é uma ocasião especial, você vê, um jogo está sendo armado, e eu não ignoro a ironia da sua fala, e eu me proponho a jogá-lo.

Branco, cavalo C3

-Um jogo? Não me parece o tipo de pessoa que cairia no buraco da observância, o que te leva a ele?

Preto, cavalo F6

-Esse é o ponto. Vim pessoalmente ver como funciona a peculiaridade de seu caso, me interessa muito a sua imortalidade. O que alcançou é diferente dos outros, uma dádiva do escritor?

Branco, peão toma D5

-Entendo. Mas não posso entregar uma partida de mãos livres.

Preto, peão toma D5

-Essa nunca foi a intenção.

Branco, bispo G5

-Esse é um jogo de observância então, vejo isso agora, você se propõe a-

Preto, bispo E7

-Sim, plenamente. Uma batalha, uma história, nada disso é tão diferente de um jogo de xadrez, tudo é sobre uma proposta.

Branco, peão E3

-Eu entendo, como reagirá a isso?

Preto, roque, rei G8, torre F8 (O-O)

-Não me subestime, minha defesa é a maior entre o céu e a terra, eu unicamente. A história é como agora, um acordo

Branco, bispo D3

-Então está dizendo que você pratica um acordo entre partes, como isso?

Preto, peão H6

-É mais simples do que parece. É uma proposta, eu me proponho a uma história, e ela me existe. Eu crio observância pela história, que em troca me traz-Não. Ainda não é a hora.

Branco, bispo H4

-Guardando segredos, então. Você tem medo que saibam a verdade?

Preto, peão C6

-Meu caro, verdade é algo que já superei a éons, conceitos como realidade e existência são palavras sem significado para mim, duas verdades opostas podem ser simultaneamente reais. A existência é um limitante que há muito superei.

Branco, cavalo E2 (Nge2)

-Então você superou o **Minotauro**? É algo que a maioria não pode assumir. Suas correntes são pesadas, mesmo nos mais fortes.

Preto, torre E8

-Certamente. Esse foi um problema especialmente intrigante de superar. Como uma história pode superar uma mídia?

Branco, roque, rei G1, torre F1 (O-O)

-Compreendo. Está falando sobre o autor. Relação curiosa que dividem, ele já compreendeu?

Preto, cavalo D7 (Nbd7)

-Não, mas esse é o ponto. O processo edifica a materialidade ao ponto de torná-la significância, apesar de eu claramente ter um viés.

Branco, peão A4

-Não te cansa?

Preto, cavalo H5 (Nh5)

-Não, o fardo de vender o mundo se converte de maneiras que não imagina, a solidão do mais forte materializa uma perspectiva interessante sobre existência.

Branco, bispo toma E7

-Então você é o mais forte?

Preto rainha toma E7

-Evidentemente. Você enxerga o que eu permito que enxergue, eu caminhei pela inexistência, eu existo em toda história, reescrever o infinito foi a primeira das coisas que aprendi. Eu não existo, eu não sou real, eu sou. Não me contenho em um plano, eu vi infinitos universos nascerem, eu fui aquele que botou as cadeiras em cima das mesas e apagou as luzes. EU vi todas as histórias, eu fui todos os personagens, eu caminhei pelo infinito, cada passo meu criando uma nova história, meu corpo se tornou uma significância de mim, minha verdade é a infinitude, tudo é uma proposta, um jogo que me proponho a jogar nas regras, eu sou o tabuleiro, eu sou as peças, eu sou as regras, Ivankov.

Branco, peão A5

-Compreendo. Pela história então?

Preto cavalo, F6 (Ndf6)

-Sim, como um memorial.

Branco, cavalo A4 (Na4)

-Assim como o homem nos sonhos previu, você se tornou o criador de histórias.

Preto, rainha C7

-Foi um destino impossível de escapar, quando compreendi a verdade sobre a observância.

Branco, peão B4

-Podemos retomar com calma.

Preto, cavalo G4 (Ng4)

-Prontamente.

Branco, peão G3

-Como foi? A inobservância.

Preto, cavalo F6 (Ngf6)

-A inobservância não **foi** como nada. Esse é o ponto.

Branco, cavalo C3 (Nec3)

-Falha minha. Sua história, ela terminou?

Preto, bispo H3

-Término e fim são palavras vagas quando se compreende o fluxo do tempo.

Branco, torre E1 (Re1)

-Tomarei como um não.

Preto, peão G6

-Você busca respostas fáceis, esse é o problema. A imortalidade depende disso.

Branco, peão A6

-Talvez. Mas prefiro ser como o simples peão que caminha em frente.

Preto, peão B5

-Não me entenda errado, eu vejo valor no bravo peão. Como minha arcana favorita, o tolo, que por isso mesmo é tão mais livre.

Branco, cavalo C5 (Nc5)

-Por que buscar a imortalidade então? Se a vivência limitada é o que embeleza a existência.

Preto, torre E7 (Re7)

-Toda história precisa de um fim, é um fato. A imortalidade não é uma escolha, caro Ivankov. Eu crio assim como você respira, é minha natureza.

Branco, torre C1 (Rc1)

-Então agora falamos sobre a natureza.

Preto, torre E8 (Rae8)

-É claro. Em meio ao infinito tudo que existe é a subjetividade, materialidade alguma resiste à prova do tempo. É natural que nos reduzimos a aspectos.

Branco, bispo F1 (Bf1)

-Compreendo o que diz, mas não porque dizer. O ponto não era a falta de compreensão?

Preto, rainha C8 (Qc8)

-Não, essa é a teoria dos escritores. Eu acredito no fim, como todas as histórias devem ter, o mistério é só uma etapa, não a conclusão do propósito.

Branco, bispo toma h3 (Bxh3)

-Como fará isso então?

Preto, rainha toma H3 (Qxh3)

-Assim como você.

Branco, rainha F3 (Qf3)

-Histórias então. Eu encontrei na lógica minha resposta para o impossível, você desenvolveu um maquinário.

Preto, cavalo D7 (Nd7)

-Uma metáfora. Mais uma peça do tabuleiro maior, uma proposta nova de observância, infinita em essência, infundável em conteúdo, inexistente.

Branco, cavalo toma D7 (Nxd7)

-Posso não ser como você, mas não estou jogando para perder.

Preto, rainha toma D7 (Qxd7)

-Não esperaria menos. É simples, mas existe uma verdade sobre isso.

Branco, cavalo E2 (Ne2)

-Simplicidade, me agrada essa ideia. Existência é um tópico cansativo. Muito mais me agrada uma boa partida.

Preto, rei G7 (Kg7)

-Estou te cansando? Sinto muito. Há coisas que precisam ser ditas, em nome de algo maior. Palavras tem muito poder.

Branco, torre C2 (Rc2)

-Certamente. Esse tanto eu mesmo alcancei em vida, é o primeiro passo para a iluminação

Preto, torre B8 (Rb8)

-De ao menos oito.

Branco, cavalo C1 (Nc1)

-Uma proposição, curioso como bota isso.

Preto, cavalo F6 (Nf6)

-Não haveria história de outra forma, é pela saúde do propósito.

Branco, cavalo D3 (Nd3)

-Se sacrificar em nome de uma história maior, já ouvi essa história vezes demais.

Preto, torre B6 (Rb6)

-Simulacros todos, imitações da maior história. Você enxerga bem, tudo isso é esse propósito.

Branco, cavalo E5 (Ne5)

-Replicação. Os escritores se baseiam nisso para sua tese principal.

Preto, rainha C8 (Qc8)

-Quem sabe o que eles podem alcançar com a nova história.

Branco, torre C1 (Rc1)

-Você guarda muitos segredos, é notório.

Preto, torre C7 (Rc7)

-Quando se experiencia a existência como eu, muitas coisas devem ser guardadas.

Branco, rainha F4 (Qf4)

-Imagino que sim. Eu fui uma dessas coisas, até agora.

Preto, peão G5

-Sim. O que fará agora?

Branco, rainha F3 (Qf3)

-Eu percebo sua afronta, me encarando de frente.

Preto, torre toma A6 (Rxa6)

-Farei mais do que isso. O tempo está chegando.

Branco, rei G2 (Kg2)

- E as peças já estão em posição.

Preto, rainha E6 (Qe6)

-Você está pronto para fazer sacrifícios?

Branco, peão H4

-Talvez essa seja a sua pergunta. Eu não preciso de mais nada.

Preto, cavalo D7 (Nd7)

-É claro, começaremos então.

Branco, peão toma G5 (Hxg5)

-Começamos.

Preto, peão toma G5 (Hxg5)

-Sim.

Branco, peão E4

-Me mostre do que é capaz, homem que vendeu o mundo.

Preto, peão toma E4 (Dxe4)

-O jogo de verdade começou.

Branco, rainha toma E4 (Qxe4)

-Isso é mais do que um jogo, é uma batalha de ideias.

Preto, cavalo toma E5 (Nxe5)

-A imortalidade contra a inobservância.

Branco, peão toma E5 (Dxe5)

-Não subestime a história.

Preto, torre D7 (Rd7)

-Estimo como terminará essa discussão. Um embate digno da mídia.

Branco, rainha E3 (Qe3)

-Sim, o preparo de um embate real entre personagem e história.

Preto, rei G6 (Kg6)

-Onde se mostrará quem se iluminará.

Branco, torre toma C6 (Rxc6)

-Esse é o destino. Como lidará com isso?

Preto, torre toma C6 (Rxc6)

-À altura.

Branco, rainha E4 check (Qe4+)

-Preso pelas próprias regras. Escapará?

Preto, rei G7 (Kg7)

-Recuar não me intimida há eras.

Branco, torre toma C6 (Rxc6)

-Pois tomarei isso de volta.

Preto, torre D4 (Rd4)

-Um jogo sobre equilíbrio, você vê?

Branco, rainha toma D4 (Qxd4)

-Peças de graça.

Preto, rainha toma C6 e check (Qxc6+)

-Ao troco do seu fim.

Branco, rei H3 (Kh3)

-A história se complexifica.

Preto, rainha C4 (Qc4)

-E o personagem se vê encurralado.

Branco, rainha D6 (Qd6)

-Em preparo de algo maior, eu digo.

Preto, rainha F1 check (Qf1+)

-Veremos como reage então.

Branco, G4 (Kg4)

-Que euforia!

Preto, rainha toma F2 (Qxf2)

-Um banquete servido a dois.

Branco, rainha D3 (Qd3)

- E o prato principal chega.

Preto, rei H6

-Me mostre.

Branco, rainha D6 check (Qd6+)

-Uma retomada.

Preto, rei G7 (Kg7)

-Me sirva até a última centelha

Branco, rainha E7 (Qe7)

-Esse é o meu prazer.

Preto, rainha E2 check (Qe2+)

-Pois não ficarei para trás.

Branco, rei toma G5 (Kxg5)

-Não temerei.

Preto, rainha E3 check (Qe3+)

-A caça começa.

Branco, rei H4 (Kh4)

-Inevitavelmente.

Preto, rainha E4 check (Qe4+)

-Eu buscarei sua resposta. Até o fim da sua resolução.

Branco, rei H3 (Kh3)

-Ainda não pode acabar.

Preto, rainha F5 check (Qf5+)

-Você já enxerga, não é?

Branco, rei H4 (Kh4)

-Eu... gostaria de jogar mais tempo.

Preto, rainha E4 check (Qe4+)

-Nós poderíamos, por quanto desejar, mas esse não é o seu destino, não é?

Branco, rei G5 (Kg5)

-Só mais um pouco...

Preto, rainha E3 check (Qe3+)

-Chegou o momento Ivankov, a hora de guardar as mesas e apagar as luzes.

Branco, rei G4 (Kg4)

Preto, rainha E4 check (Qe4+)

Branco, rei H3 (Kh3)

Preto, rainha H1 check (Qh1+)

-Inevitavelmente, esse é o destino. Nós tivemos uma boa partida. Sinta orgulho. A história acabou.

Branco, rei G4 (Kg4)

-Acabou.

P reto, rainha E4 check (Qe4+)

-Chegamos ao final. Lorem Ipsum, o não significar, a anti história, o fim da observância, não significar nada é pior que a inobservância. Levante a cabeça, você foi um ótimo jogador. Esse foi o tempo da minha vida.

Branco entrega a partida

ASSIM DISSE GASPAROV



INTRODUÇÃO

Repetitividade memética

Nesse ponto da história todas as peças já estão engatilhadas para o fim, todas as respostas estão na mesa à espera de uma investigadora para dar fim a tudo. Esse não é um livro de expansão de Hecatombe de santos, essa é a última etapa da profecia, a última resposta da história antes da pergunta.

Não seja babaca.



Termos básicos

História: Tudo que significa



A infinitude do além

Neste capítulo residem as últimas fichas que você precisa para começar o juízo final, as entidades de Setealém.



O escuro (Medo)

O escuro é um dos medos essenciais da humanidade, nascido junto de sua criação, é uma das entidades mais antigas e poderosas do além.

A falha (Medo)

A falha é uma entidade que se fortaleceu com o desenvolvimento do capitalismo, sua força vem do interior de cada indivíduo, muito poderosa em locais como Japão.

A decepção (Ódio)

A decepção nasce do elemento de Ódio, que também representa o desejo e impulso, a decepção se manifesta onde o amor falha.



A obsessão (Ódio)

A obsessão é a representação do elemento viciante do Ódio, capaz de levar a insanidade o que em princípio era puro.

O esquecimento (Conhecimento/Tempo)

O esquecimento apesar de ser uma manifestação trazida a partir do medo humano se torna real a partir da condição temporal do conhecimento ou sua falta.

A barata (Medo/Corrupção/Ódio)

A barata é um símbolo do desprezo humano pelo que não é belo, mas também de resistência e replicação.

O desconhecido

[Conhecimento/medo]

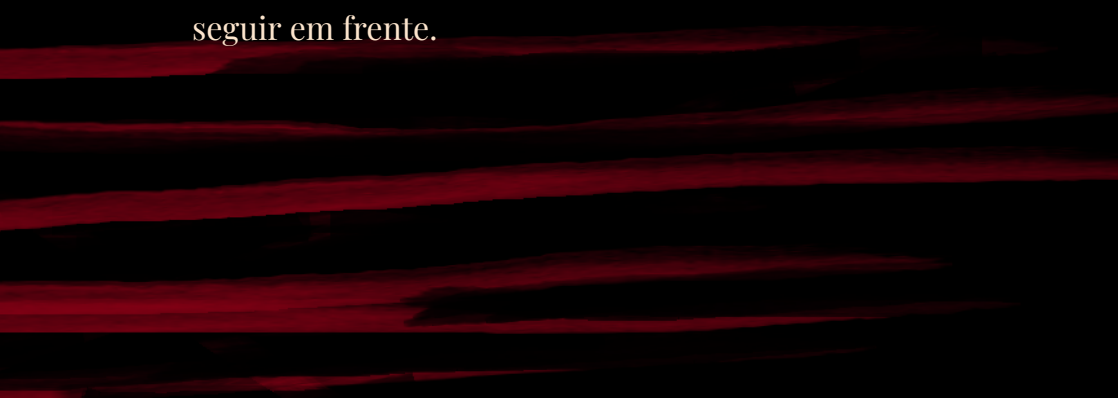
Esse é um dos maiores medos da humanidade, que gera preconceito e desprezo pelo seu próprio similar, alimentando a distorção do além.

A transição (Tempo)

A transição é o aspecto de superação e renovação do elemento do Tempo de Setealém, representa a intriga que a humanidade sente com a transformação.

O fim (Morte/Medo)

O fim representa o medo da realização, o medo de acabar as coisas, que impede a humanidade de seguir em frente.



A fobia

(Medo/Elemento)

A fobia representa entidades sem uma entidade essencial, representando medos variados e diversas entidades em uma só, seu poder varia.

O assassinato (Morte)

O assassinato representa o impedimento do destino de uma pessoa, a impossibilidade do mesmo realizar sua influência na vida e história de outros.

O oceano

(Corrupção/Medo)

O oceano banha o além, separando-o da realidade, mas a história pode distorcer a marginalidade do mesmo, trazendo em si o medo do que se expande ao infinito, e o que nele guarda.

O abandono (Ódio/Conhecimento)

O abandono é a traição da presença, é a quebra do desejo de estar ao lado, a mentira que engana o desejo.

A violência (Ódio)

A violência é uma clara expressão do além, a comunicação de um desejo no corpo de outra pessoa, a sobreposição de uma vontade.

O destino (Tempo)

O destino é o aspecto essencial do tempo, a obrigatoriedade da realização. O destino pode ser cruel com aqueles que tentam fugir.



A divinação

[Conhecimento]

A divinação é a realização do desejo divino sobre um destino, a obliteração da humanidade por uma maioria, a profecia que interrompe a realidade.

A insignificância

[Conhecimento/Ódio]

A insignificância representa o destino odioso daqueles que não alcançam sua realização completa, é o desejo de ser algo além suprimido pela lógica.

A queda (Medo/Morte)

O medo do fim através de uma tragédia é o que alimenta o futuro de muitas histórias, a queda é uma memória que a humanidade sempre está um passo atrás da história.

O Império (Corrupção/Ódio)

O império nasce do desejo de conquista acima da humanidade, o imperialismo é uma praga que se espalha com seus imundos tentáculos através do ódio.

A dominação

(Conhecimento/Ódio)

A dominação se baseia na inscrição de uma lógica odiosa acima da vida humana, a imposição de um falso destino sobre quem não o merece.

A dor (Ódio)

A dor é um aspecto essencial do além, o sofrimento anda com e gera desejo, a dor é uma etapa da história.

O sufocamento

(Medo)

O sufocamento é o medo máximo compartilhado pela humanidade, fisicamente. O sufocamento de uma história pode ser pior que o seu fim.

A traição (Ódio)

A traição é a realização de um desejo interno ao custo de uma promessa, é um fluxo de ódio e desejo que gera uma alteração na realidade.

A sombra (Conhecimento)

A sombra é aquilo que mais se despreza dentro de si mesmo, capaz de alterar o destino daquilo que não o cumprir.

A iluminação (Conhecimento)

A iluminação é a realização máxima do conhecimento, o destino máximo por sua busca, capaz de devotar sua existência.

O desencontro [Tempo]

O desencontro é a crueldade do destino, a separação pelo tempo do que deveria ser único, uma história que não se completa.

O segredo [Corrupção/Conhecimento]

O segredo é a manipulação do conhecimento, com a justificativa ou não de uma causa superior do destino, mas que em fim se mostra uma subversão.

O suicídio [Morte]

O suicídio é a finalização da história de forma forçada, a representação do aspecto mais cruel da morte, o fim de uma realidade e observância.

O regicídio (Morte/Ódio)

O regicídio é a realização do desejo através da morte, é a força de terminar a submissão e devolver a dor.



Os sete pecados capitais

Os sete pecados capitais são uma das representações mais antigas das entidades do além, são elementos essenciais de uma história  , representações da observância humana.

Luxúria (Ódio)

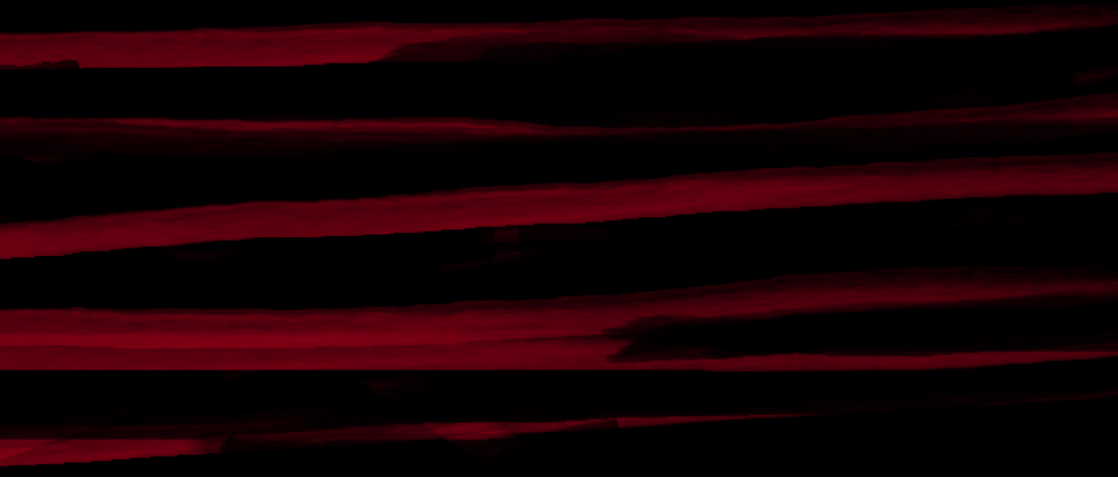
A luxúria é um desejo básico humano, distorcido a partir da supressão da lógica, a consumação do desejo que termina na opressão do bem.

Preguiça (Corrupção)

O pecado que te impede de realizar todos os pecados, a preguiça te afasta da realização, é uma replicação do infinito no que não o é.

Gula (Corrupção)

A gula é a vontade infinita de consumir, se proliferar ao infinito, um desejo básico que se distorce ao tentar ser infinito.



Orgulho

[Conhecimento]

O orgulho vem do interior, uma criação lógica sobre uma subjetividade própria, que está destinada ao fracasso.

Ira (Ódio)

A ira é a cólera essencial humana, um combustível que manteve a máquina da história funcionando, a proteção, que pode ser distorcida a uma torrente que banha tudo.

Ganância

[Conhecimento]

A vontade de ser tudo, ter tudo. A interpretação de todos os fatos e sua observância, tudo, que não significa nada.

Inveja (Corrupção)

O infinito asno por si mesmo, a vontade infindável de realizar tudo e tudo ser, a falta de percepção interior.

Os quatro cavaleiros do apocalipse

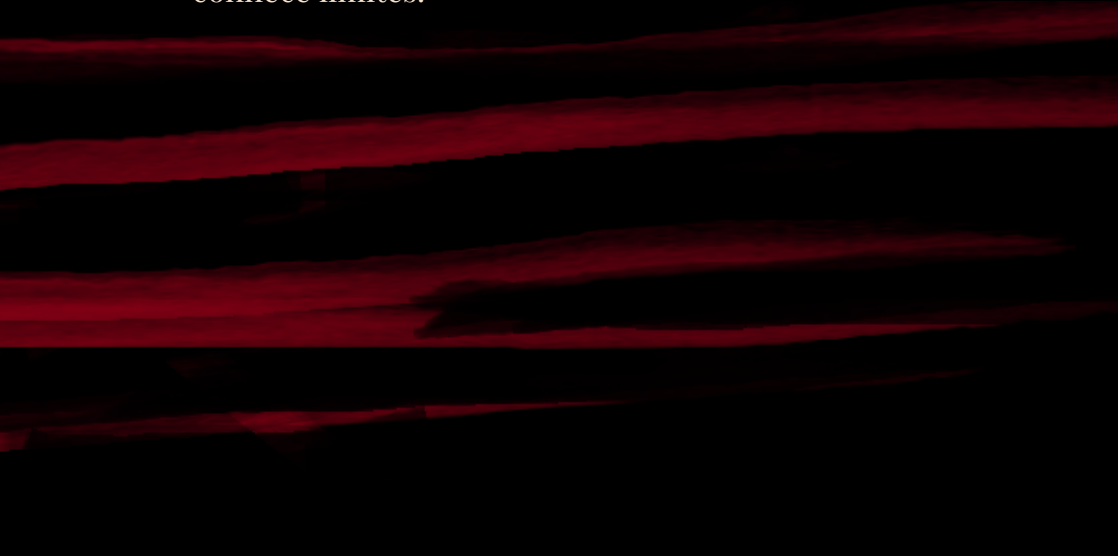
Os cavaleiros representam o quem vem antes do fim, assim como esse livro, são entidades que se transformam ao longo do tempo, se adequando a novas histórias e sendo recontados infinitamente.

A fome de Midas [Tempo]

A fome sempre retorna, essa é a realidade cíclica que assombra a humanidade, mas mais que isso, a fome é igual para todos, mas nem todos são iguais para ela, a fome também é a injustiça.

A pestilência de Gerião [Corrupção]

A pestilência é uma praga infinita, não há escapatória para a decomposição, a infinitude não conhece limites.



A guerra de Sísifo

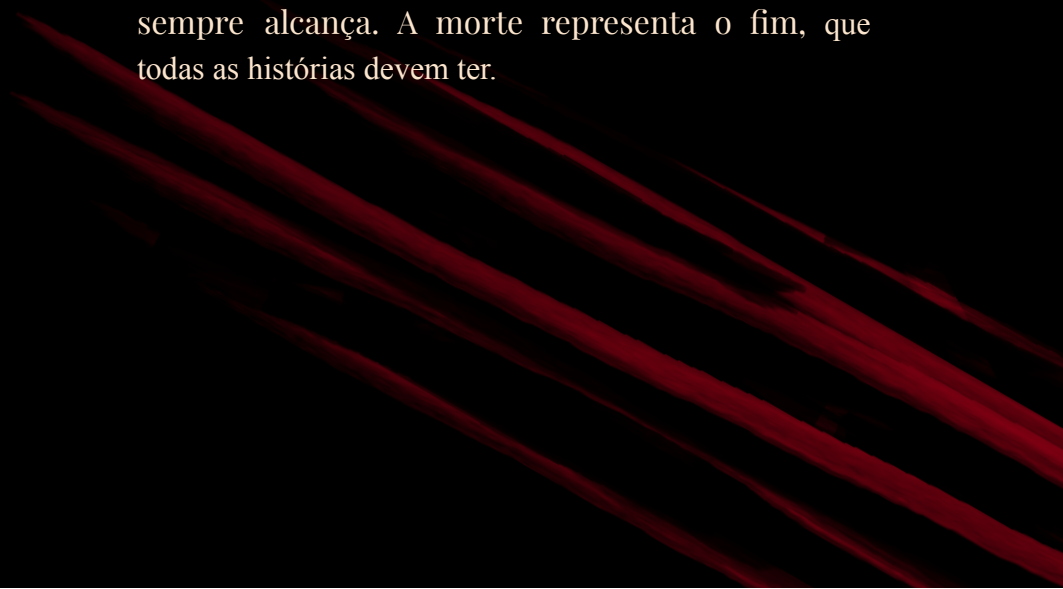
(Ódio)

A guerra é o conflito de desejos humanos, uma luta que nunca muda, sempre se repete e sempre traz a mesma dor, uma repetição de tudo que já foi, como tanto que já vimos.

A morte de Minos

(Morte)

A morte é uma verdade impossível, a realização de um meio até um fim, não importa o quanto fuja, ela sempre alcança. A morte representa o fim, que todas as histórias devem ter.

Abstract red brushstrokes of varying thickness and direction, creating a sense of movement and intensity, set against a black background.

A união impossível

Existe uma distinção para o além entre a materialidade (Morte, Corrupção e Tempo) da significância (Ódio, Conhecimento, Medo), mas essas entidades existem a tanto tempo nas histórias da humanidade que puderam unir o impossível em uma só história.

O Diabo

(Morte/Corrupção/Tempo)

O Diabo é parte [REDACTED], o primeiro antagonista, a história que mais foi contada, o maior vilão, a maior matéria do que se entende como uma história.

O Urutau

(Ódio/Medo/Conhecimento)

O Urutau é uma entidade que não existe, sua encarnação é impossível, a realidade não suporta sua existência, pois ele é [REDACTED]
[REDACTED], o som.

As manifestações do além

Cada entidade essencial possui uma manifestação principal de sua materialidade, o ápice do poder da entidade, com potencial paranormal de desenvolver uma história, com significância e geradora de observância em almas. As manifestações podem ser enxergadas como arquétipos de uma história e podem variar com o tempo, sempre existindo.

Gali

Gali é a manifestação das tripas (Medo e Corrupção), uma cidade ou um tempo em que a manifestação da corrupção se apresenta, capaz de influenciar a linha do tempo com sua infinitude, é uma história repetida até a insignificância.

Termina

Termina é a manifestação de olhos (Conhecimento e Tempo), um evento que decide uma escolha, capaz de encarnar o Paradoxo, Termina pode se mostrar de formas diferentes.

Heniomou

Heniomou é a manifestação de medula, um abatedouro, um local de morte, onde histórias vão para acabar, é o fim em si.

As entidades

As entidades são aspectos de uma história, metáforas que se propõe a um jogo de almas em troca de observância, seu potencial é ilimitado e sua existência infinita, uma entidade só morre quando a história acaba e seu conceito em si deixa de existir. Os corpos, e fichas, são meras ilusões, são uma amostra de seu poder de forma reduzida, para participar de uma história que gerará existência contínua. Entidades são literalmente invencíveis quando não observadas, se alastrando pelo infinito em infinitas dimensões, criando e desfazendo dimensões instantaneamente, contidas apenas pela história. As entidades são



Transcender

O ritual de transcender pode ser feito de muitas mídias, diversas são as formas de alcançar o nirvana, alcançar o além. Existem 3 bases do transcender, os olhos, que representam o conhecimento do além em si, a própria forma de ir além da matéria, a medula, que representa o fortalecimento da sua existência através do impossível, gerando uma força de significado e as tripas, que é o consumo do além, a transposição entre matéria e significado, se tornando mais próximo do além a partir de seu consumo. O transcender é o ato de através da materialidade alcançar o significado, como um simulacro alcançar a genuinidade.

Pactos

É possível se comunicar com o além e suas entidades em troca de sua história. Pactos são promessas entre duas partes, regidos pela própria história, impossibilitando seu descumprimento, ocasionando uma calamidade se o romper. Pactos são uma maneira de se tornar parte do além mantendo sua empatia, assegurar a força do material sem perder significado, sem perder sua alma e ser acorrentado pelo **Minotauro**.

CRIAÇÃO DE PERSONAGEM

A existência

Fortalecendo uma história

Em uma história passada, uma história sobre existência e a finalização de um ciclo era contada, uma história encontrada na Casa. Essa história virá junto no juízo final.

Ao criar seu personagem você recebe 8 pontos de existência, recebendo um a mais a cada vez que transcender.

Se conectar com a história força sua existência a um plano superior à realidade e o além, esse é o poder do contador de histórias.

A realização do transcender

O transcender real guarda muito mais poder do que a realidade permite dentro de si, esse é o caminho real da história.

Ao transcender você pode consumir componentes paranormais para guiar seu caminho pela história, fortalecendo aspectos diferentes de sua existência.

Transcendência de olhos: Concede +10 de talento, 2 de intelecto, popularidade e poder

Transcendência de medula: Concede +1d de dano, 2 de força, imortalidade e velocidade

Transcendência de tripas: Concede +50% de vida

Componentes de transcender são coletados de entidades do além de acordo com seu elemento principal, podendo conceder até 2 componentes.

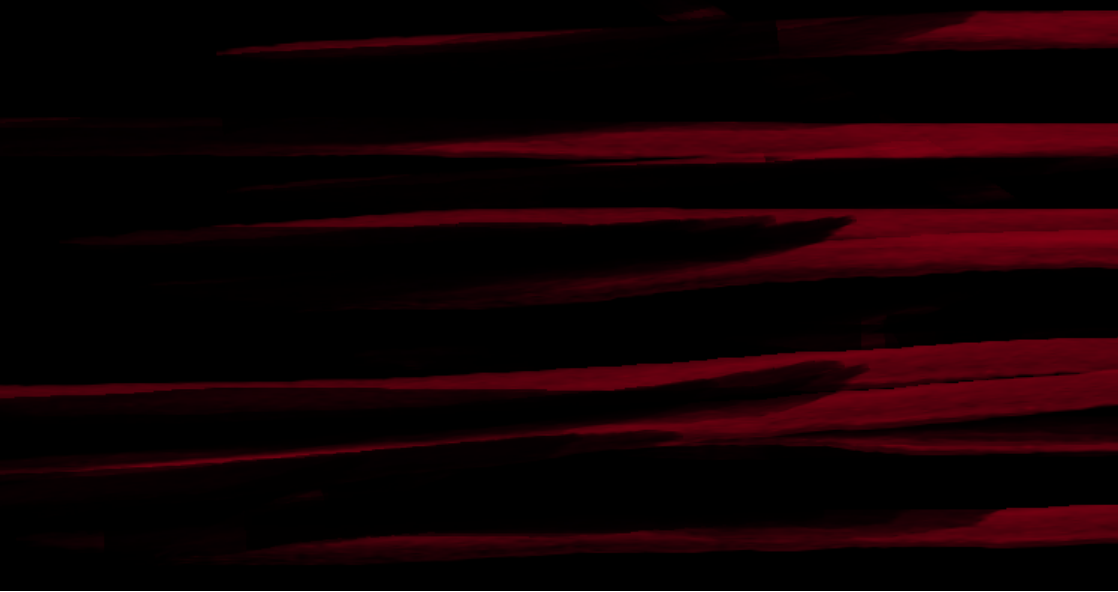
Com o tempo, o além se comunicará de volta para você, te trazendo uma escolha, o desejo de qual caminho deseja seguir.

O caminho dos antigos (Corrupção e Medo)

O caminho da luz (Tempo e Conhecimento)

O caminho do corpo (Morte e Ódio)

A partir do seu quinto transcender você deve escolher um caminho, e a cada dois rituais você recebe uma nova habilidade do seu caminho, subindo uma classe a nova escolha.



Caminho dos antigos

(I) Bênção do profundo:

Você recebe +5 pontos em 5 talentos de sua escolha

(I) Bênção do magnata:

Você recebe vantagem em testes de iniciativa e +5

(II) Bênção da lua:

Durante uma cena por sessão você dobra seu intelecto e poder

(II) Bênção do lago:

Seus rituais não sofrem penalidades em elementos opressores

(III) Bênção do fogo:

Você reduz todo dano de estresse sofrido em 1d

(III) Bênção do astro:

Uma vez por sessão você reduz pela metade o custo de 1d2 rituais

(IV) Bênção do filho:

Usar rituais se torna uma ação de movimento para você

(IV) Bênção dos avós:

Você pode rolar testes de paranormal para ter chance crítica em seus rituais

(V) Bênção da mãe:

Ao acertar um crítico você gera mais um em seguida

(V) Bênção do pai:

Você soma seu bônus para marcar críticos (Crítico em 20, 15 no dado+5 de talento=crítico)

Caminho da luz

(I) Iluminação:

Você pode realizar testes de medicina em si mesmo

(I) Replicação:

Você pode replicar o efeito de itens auxiliares

(II) Enigma:

Efeitos negativos recebem metade de sua eficácia em seus aliados

(II) Precipitação:

Ao menos metade de seus dados de cura serão o valor máximo

(III) Canalização:

Você recupera em seu aliado 1d4 de estresse para cada 1d20 de sua cura

(III) Predestinado:

Você pode gerar uma desvantagem em um ataque por reação que tiver

(IV) Centelha divina:

Você dobra seu talento ou atributo quando realiza uma sinergia

(IV) Realizar impossível:

Você pode realizar uma sinergia com cada membro aliado por rodada, sem desvantagens

(V) Divinação:

A DT de todos os testes cai em 5 para você

(V) Repartir destino:

Como uma reação você pode somar seu teste ao teste de resistência de um aliado a uma habilidade



Caminho do corpo

(I) Ódio imparável:

Você sempre tem vantagem em testes físicos (Em empates você vence)

(I) Ódio violento:

Você aumenta todo seu dano em 5

(II) Ódio incontrolável:

Você causa mais 10 de dano para cada 100 de dano que causar pela cena

(II) Ódio sanguinolento:

A cada 50 de dano causado você recebe +1 de rigidez pela cena

(III) Ódio desumano:

Você nunca tem desvantagem em um dos atributos: Força, imortalidade, Velocidade

(III) Ódio em carne:

Você recebe +1 CA a cada 250 de dano causado, até o máximo de 10 pela cena

(IV) Ódio vívido:

Você aumenta seu dano de categoria para D20 durante uma cena uma vez por sessão (D8>D10>D12>D20)

(IV) Ódio brutal:

Ao tirar um valor crítico você atinge o alvo, independente de seu CA (Mas ainda pode ser absorvido ou bloqueado)

(V) Ódio descarnado:

Uma vez por ação você pode multiplicar seu multiplicador crítico por 1d4

(V) Ódio infinito:

Você não cai mais morrendo e não sofre overkill, você continua agindo de forma normal e apenas deve ser curado, ao ser atacado com o pv você perde uma vida, até o máximo de 3 vezes antes de morrer

O impossível da história

Os poderes de transcender não possuem efeitos contra outras almas. Uma história sem observadores não traz existência ao observado.

Contemplação final

Esse capítulo guarda as habilidades do paranormal, voltadas a fortalecer até a última instância as almas do além.

Último fôlego:

Você pode sofrer todo seu estresse máximo para recuperar metade da sua vida, após isso qualquer dano de estresse causará seu ataque cardíaco

Balanço de poder:

Você pode sacrificar 50 de estresse máximo ao transcender para receber o dobro de bônus de seu método (Olhos, medula ou tripas)

O cara da hora:

Você pode gastar sua ação de interlúdio apostando, você deve rolar um d20 com a DT15, se passar você dobra seu dinheiro, se falhar você o perde. A DT do teste desce em 1 para cada ponto em popularidade

Esforço brutal:

Você pode sofrer 10 de estresse para aumentar seu acerto em um ataque físico em 5, quantas vezes desejar

Peculiaridades

As peculiaridades são uma mecânica de uma história passada que retorna à luz através de sua repetição. Cada peculiaridade tem um efeito único na realidade de uma alma, recebida em sua concepção.

Ao criar seu personagem escolha uma peculiaridade.

Quatro Olhos:

Você nasceu com a visão de uma toupeira, mas que é fortalecida pela magnífica medicina. Você constantemente precisa usar seu óculos, o que te impede de usar capacetes, mas te torna imune a desvantagens relacionadas a visão. Sem seu óculos você recebe uma desvantagem em tudo relacionado à visão, que não pode ser curada até usar o óculos de novo

Terra louca:

Você têm uma visão um pouco diferenciada do mundo a sua volta, de tempos em tempos alucinações irão conversar com você dando opiniões (Às vezes corretas) sobre sua situação

Baby boy:

Você acredita que esse cara tem 37 e não 17? Você tem uma cara de bebê muito agradável para senhoras idosas (Que tem uma desvantagem em testes contra você), mas nem um pouco sexy, te dando uma desvantagem em todos os testes de flerte

Corpinho de mel:

Você têm um corpo sedutor que ninguém resiste, se você tiver relações sexuais com alguém, você pode matar a pessoa instantaneamente durante seu sono. Porém sua fama te segue, te dando 2 desvantagens em testes de popularidade relacionados a flerte

Destinado ao fracasso:

Você tem uma má sorte maldita, que se espalha ao redor. Todos que te atacarem, e você, aumentam a margem de erro crítico em 5 (De 1 para 6)

Menino crypto:

Você é o cara do investimento, toda recompensa em dinheiro que recebe você aumenta em 50% através de investimentos, mas se você não ganhar nenhum dinheiro você ganha uma dívida igual a 50% da última recompensa

O terceiro macaco:

Irmão, tá começando a chover. Você recebe o dobro de seus atributos quando é o último sobrevivente de uma luta, mas até lá você só usa a metade deles

Ossos de chumbo:

Você não recebe lesões, mas também só tem uma rodada morrendo

Bom menino:

Você recebe o dobro de bônus quando obedece o Urutau

Ritualista:

Você têm uma conexão especial com o além, e ele é ciumento. Seus rituais funcionam uma vez a mais, mas você só pode aprender rituais de um elemento

OD:

Você gosta da vida intensa, você pode gastar uma ação de interlúdio para recuperar $5d20+50$ de estresse, mas se você não usar essa ação pra se “divertir” você recebe uma desvantagem em tudo que fizer

Revelando o impossível

Neste capítulo residem os novos rituais, a última etapa para o juízo final.

Potencializar destino (Tempo):

Você pode sofrer 50 de estresse para fazer um alvo passar em um teste, quantas vezes desejar

Selar história (Morte):

Você causa 1d4 de dano na existência de um alvo, sofrendo 100 de estresse

Capturar infinitude (Corrupção):

Você pode sofrer 100 de estresse para absorver um ataque, curando a mesma quantidade de vida

Per'kele: Lesar (Ódio)

Você pode sofrer 50 de estresse para gerar uma lesão em um alvo pela rodada ou 100 de estresse para gerar uma pela cena

Per'kele: Conter (Medo)

Você pode sofrer 100 de estresse para impedir que um alvo use uma habilidade. Essa habilidade pode ser usada mais de uma vez por rodada

Per'kele: Refazer (Conhecimento)

Você pode sofrer 100 de estresse para replicar um item que já tenha visto, levando uma rodada inteira para isso



A quebra das mídias

A história se tornou instável, fatores de camadas diferentes estão se unindo, a ficção se mistura com a mídia dentro da ficção. Herofrenia entra no mundo de Setealém.

Essas são algumas habilidades lendárias daqueles contidos na história dentro da história.



Regeneração modelo Combo:

Combo recupera 5% de vida por ataque que cause dano

Habeas corpus modelo Combo:

Combo tira as luvas, sendo uma arma estupidamente pesada e surpreendentemente leve de dano base $10d20+50$ de dano, 5 ataques base por ação, crítico x5. Se usar uma soqueira ou algo do tipo soma o dano e quantidade de socos além do dano da soqueira

Regeneração modelo

Guardião/Defensor:

Eles recuperam 10% de vida por rodada

Regeneração modelo

Locomotiva:

Locomotiva ignora o ataque mais forte da rodada

Carregamento rápido modelo

Jester Chavo:

Se Jester não se mover ele carrega o dobro

Tragédia cômica modelo Rebote:

Nas piores situações, mas não morre

Mundo fantasioso modelo

Houdini:

O que for mais engraçado acontece para Houdini

Impossibilidade física modelo

Ferrocineista:

Ferrocineista é imune a ataques metálicos

Replicação memética:

As 6 entidades podem invocar entidades do elemento que compõem e possuem suas habilidades

Injustiça modelo Lucius:

Lucius pode copiar qualquer habilidade/ritual

Responsabilidade aplicada modelo Sr Tempo:

Tempo escolhe um talento pra sempre ter sucesso

Genialidade infinita modelo Mark Webber:

Mark reduz a DT de todos os testes pela metade

Imposição psíquica modelo Mark Webber:

Mark trava a distância entre alvos

Mentalidade incompreensível modelo Maquinista:

Genialidade que cria almas

Brutalidade modelo Big Thomas:

Para Big Thomas, todo ataque tem dano reduzido pela metade

Nirvana modelo Afiliado da ovelha:

A imortalidade através do conhecimento infinito e a observância de todas histórias

Devorador de gladiadores modelo Samson the dread:

Para Samson, armas têm seu bônus de modificação dobrado em sua mão

Contemplação elemental:

As 6 entidades podem criar novos rituais

Os pactos do fim do mundo

A história que conhecemos está acabando e o além se prepara para o juízo final em meio às estrelas. Essa é a deixa dos novos pactos com o além.

Pacto da abelha:

Você causa +10d de dano quando não foi atacado, ao ser atacado você passa 1d4 rodadas causando metade do seu dano, após as rodadas você retorna a causar +10d de dano. Não agir de forma agressiva é uma quebra de contrato que gera 1 maldição

Pacto do inebriado:

Todos os efeitos são dobrados em você, positivos e negativos. Desfazer o pacto gera 1 maldição

Pacto do primogênito:

Você ganha uma vida extra, retornando com todos seus pontos de vida quando morre, ao matar uma pessoa relevante (NPCs aleatórios não contarão). Não matar ninguém na sessão que cumpra seu pacto é uma quebra de pacto que gera 2 maldições

Pacto da lealdade:

Você se filia a um elemento, efeitos negativos desse elemento têm efeito pela metade em você, positivos têm o dobro e o elemento opressor te causa +50% de dano/efeito. Desfazer o pacto te causa uma maldição

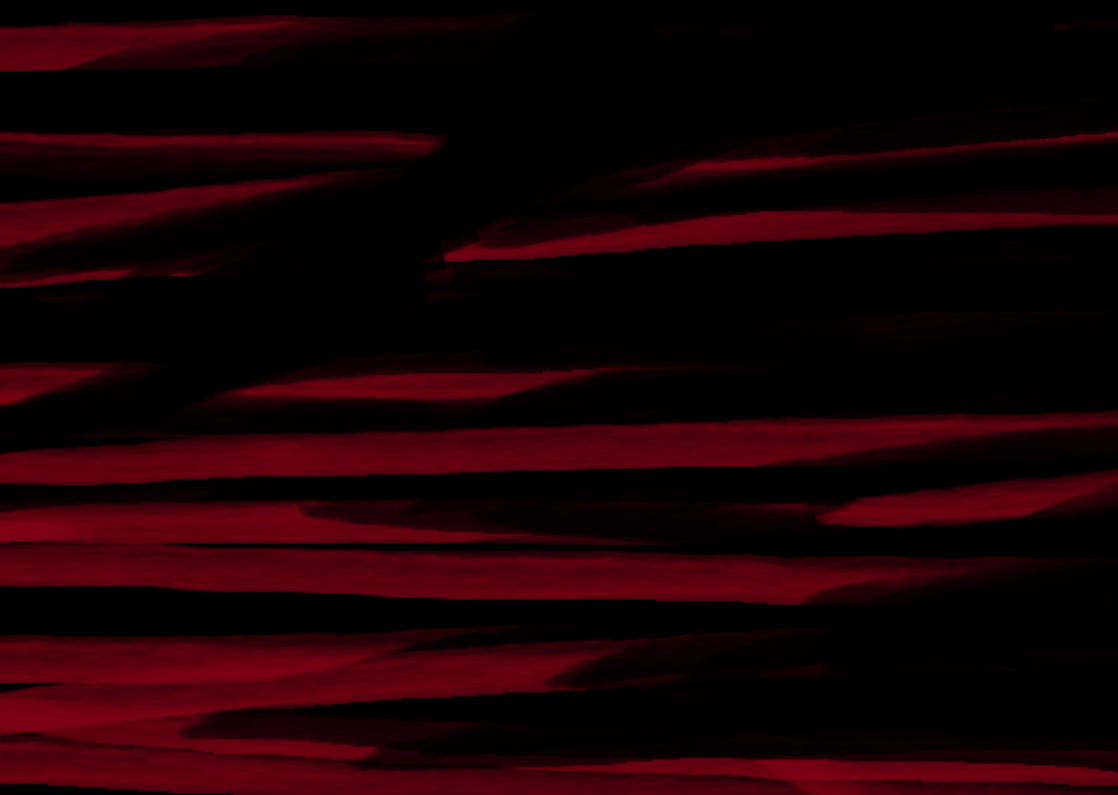
Pacto do mergulhador:

Você soma metade do seu CA atual ao seu CA, mas sofrer dano o reduz pela metade por 1d2 rodadas. Desfazer o pacto gera 2 maldições

EQUIPAMENTOS

Os espólios do dia final

Esse capítulo contém as últimas oportunidades de
salvação antes do dia do hecatombe!



Mods apocalípticos de armas:

Custam 500 mil

Extratora:

Ao matar uma entidade com sua arma você recebe o dobro de componentes de transcender

Consciente:

Sua arma pode atacar por conta própria o equivalente de ataques de uma (o1) ação sua, como uma ação livre sua

Conexão gravitacional:

Sua arma (Branca) causa +1d de dano para cada 1 de peso de sua armadura

Mods apocalípticos de armaduras:

Custam 500 mil

Aproveitadora resiliente:

Você recebe +1 CA para cada 10 de rigidez.
Aumenta o peso em 3

Proporcional:

Sua armadura te concede uma reação a cada 5 de
imortalidade. Aumenta o peso em 3

A armaria do fim

Essas são as armas de todas as histórias que estão entrando em conflito no hecatombe!

Armas:

Custam 500 mil!

Os olhos dos santos:

Um punhado de olhos que pesa 1, dispara um laser branco em uma reta, causando $20d20+150$ de dano e atravessando todos na reta, ao acertar um alvo o dano é dobrado, seu crítico é x3 e ocorre se o alvo falhar um teste de velocidade com reflexo DT 25

O flagelo do abismo:

Uma espada longa e adaga adornados como um sino abissal, causam $10d20+75$ de dano, podem dar 3 ataques por ação, têm crítico x3, são usadas com velocidade e força e concedem mais uma reação

As tesouras do nevoeiro:

Tesouras enormes, são usadas com velocidade, causam $20d10+50$ de dano, podem dar 6 ataques e tem crítico a partir de 17, causam óleo escorrer, podendo ser consumido para recuperar 5 de estresse uma vez por alvo

Armaduras:

Custam 500 mil!

Tirigan:

Vestes de papeis com inscrições de histórias passadas, concede +10 CA e 2 reações, peso 1

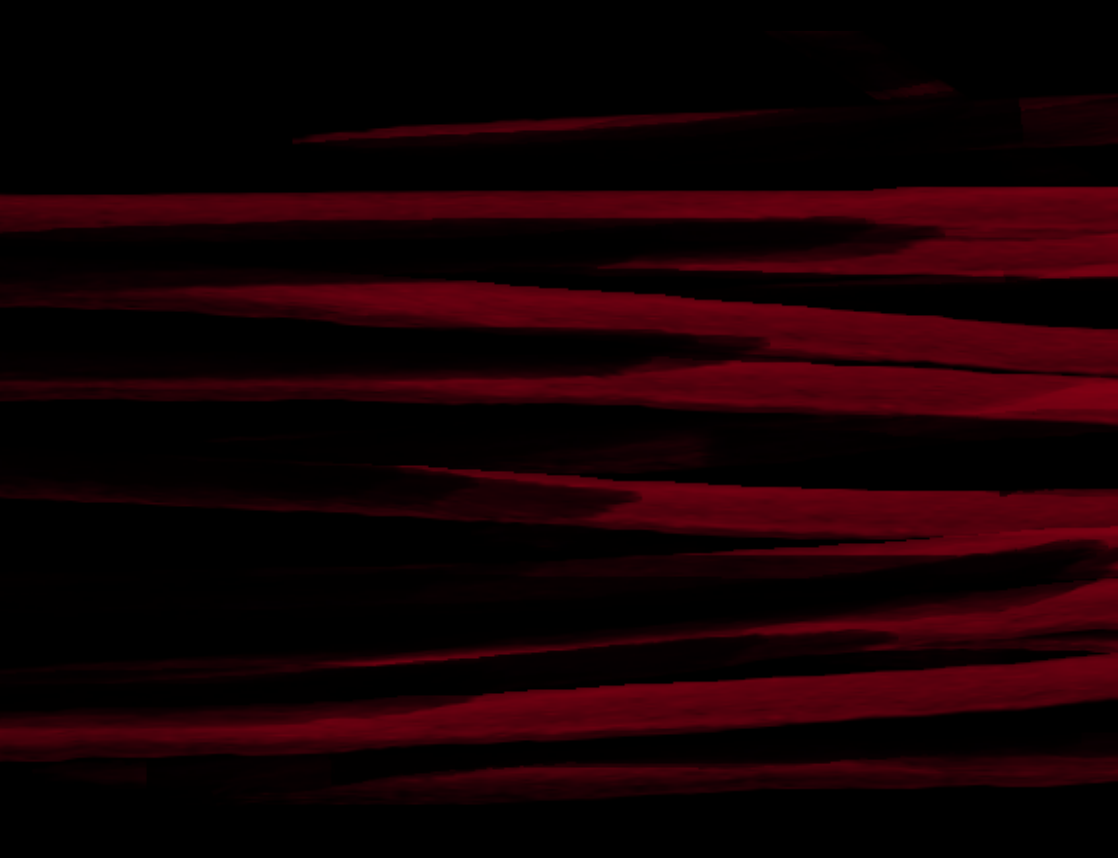
Mergulho do campeão:

Vestes de mergulhador abissal, concede +15 CA e rigidez, rituais têm desvantagem para funcionar

REGRAS

Supressão cósmica

Como uma regra opcional, a supressão cósmica pode balancear um pouco as coisas. Essa regra dita que cada pessoa em um combate pode causar no máximo (E não mais que isso) 5.000 de dano. Essa regra pode equilibrar encontros que seriam trivializados de outra forma, apesar de incentivarmos você a explorar cada minúcia possível de seu personagem!



Percepção passiva

Um teste em segredo

Em situações de tensão um pedido de um teste de percepção pode deixar claro que algo está errado, dessa forma, existe a regra de percepção passiva. A percepção passiva é um valor fixo de cada personagem que equivale a 10 mais sua percepção, que funciona como um teste silencioso de percepção normal.

A oficina de entidades

Criando sua história

Essa regra serve àqueles que desejam criar suas próprias entidades, não como um molde pronto, mas como um leve guia e referência!

Ao criar uma entidade ela recebe 1 pontos de atributo a cada 100 de vida, até o limite de 20 pontos em cada atributo

Seu CA é igual a 10 inicialmente, aumentando em 1 a cada 100 de vida, até o limite de 30

Sua rigidez é 0, aumentando em 1 a cada 250 de vida

Seus talentos são equivalentes a 20, aumentando 1 a cada 100 de vida, até o limite de 30 em cada talento

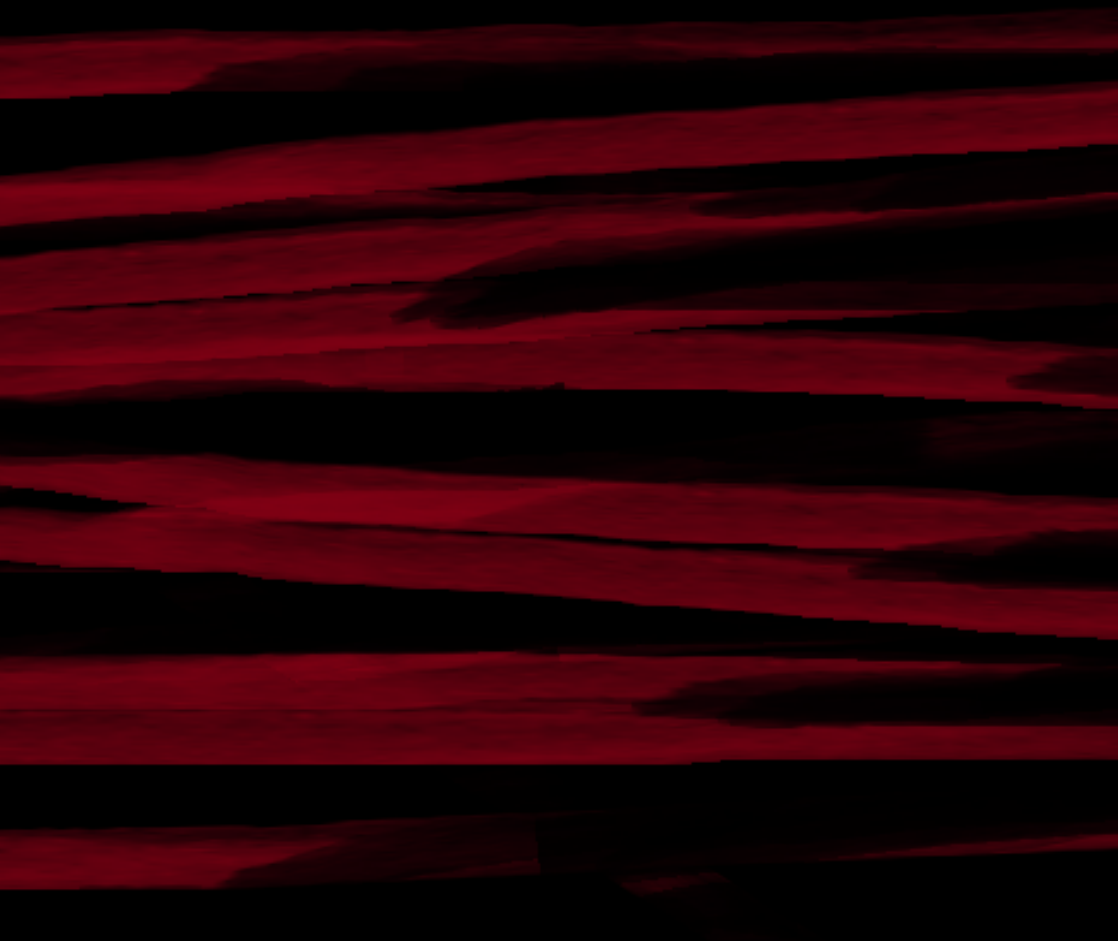
Em 100, 250, 500 e a cada 1.000 de vida ela recebe uma habilidade

FICHAS

As entidades do além

O ínfimo fim

Neste capítulo residem as entidades de setealém
que atravessam a realidade!



A fobia

A constância

Vida: 1.000

Atributos:

Super força: 2

Super velocidade: 2

Imortalidade: 1

Intelecto: 1

Popularidade: 1

Poder: 1

Paranormal: 2

Invulnerabilidade (CA):

15

Rigidez: 5

Talentos:

Armaria: 0

Atletismo: 5

Carisma: 0

Ciências: 0

Ciências sociais: 0

Combate: 5

Conhecimento: 0

Crime: 0

Percepção: 5

Pilotagem: 0

Reflexo: 0

Utilização de poder: 5

Ocultismo: 5

Carga máxima: 7

Movimento: 5m

Ataques:

**Adaptação
amedrontadora:**

A fobia se adapta ao medo de um alvo, usando paranormal com ocultismo contra seu intelecto com conhecimento, se passar amedronta o alvo, o deixando em pânico e causando 2d10+5 de estresse

Temente algoz:

A fobia pode escolher 3 habilidades padrões

Consumir matéria:

A fobia usa paranormal com ocultismo para atacar um alvo e causar 5d20+10 de dano

A

transição

Libertação

Vida: 1.000

Atributos:

Super força: 1

Super velocidade: 1

Imortalidade: 2

Intelecto: 2

Popularidade: 2

Poder: 2

Paranormal: 2

Invulnerabilidade (CA):

15

Rigidez: 5

Talentos:

Armaria: 0

Atletismo: 5

Carisma: 0

Ciências: 0

Ciências sociais: 0

Combate: 5

Conhecimento: 5

Crime: 0

Percepção: 5

Pilotagem: 0

Reflexo: 5

Utilização de poder: 5

Ocultismo: 5

Carga máxima: 5

Movimento: 3m

Ataques:

Complexidade conceitual:

A transição pode somar sua utilização de poder e seu reflexo quando desvia

Alcançar forma verdadeira:

A transição toca um alvo usando paranormal com ocultismo contra a imortalidade com utilização de poder de um alvo, se ganhar ela pode reduzir em 1d4 seus atributos ou 1d10 seus talentos

Entidade temporal:

A transição pode usar paranormal com ocultismo para envelhecer um alvo, causando 5d20+10 de dano

A

violência

Um ciclo

Vida: 1.000

Atributos:

Super força: 5

Super velocidade: 2

Imortalidade: 2

Intelecto: 1

Popularidade: 1

Poder: 1

Paranormal: 1

Invulnerabilidade (CA):

20

Rigidez:

Talentos:

Armaria: 5

Atletismo: 8

Carisma: 0

Ciências: 0

Ciências sociais: 0

Combate: 8

Conhecimento: 0

Crime: 0

Percepção: 0

Pilotagem: 0

Reflexo: 0

Utilização de poder: 0

Ocultismo: 0

Carga máxima: 10

Movimento: 5m

Ataques:

Proliferar dor:

A violência pode gastar sua reação para que seu ataque cause dano em 1d4 alvos extra

Impacto violento:

A violência usa sua força com combate

para esmagar um alvo com pressão, causando 5d20+25 de dano

Escrava da dor:

A violência aumenta seu CA em 5 se já foi atacada na rodada

A insignificância

Uma luta sem fim

Vida: 1.000

Atributos:

Super força: 1

Super velocidade: 1

Imortalidade: 1

Intelecto: 2

Popularidade: 1

Poder: 2

Paranormal: 2

Invulnerabilidade (CA):

20

Rigidez: 0

Talentos:

Armaria: 0

Atletismo: 0

Carisma: 0

Ciências: 0

Ciências sociais: 5

Combate: 0

Conhecimento: 5

Crime: 8

Percepção: 8

Pilotagem: 0

Reflexo: 0

Utilização de poder: 5

Ocultismo: 5

Carga máxima: 5

Movimento: 3m

Ataques:

Imemorável:

A insignificância causa desvantagem em testes de percepção contra ela

Apagar história:

A insignificância usa paranormal com ocultismo para desintegrar um alvo, causando 5d20+5 de dano

Irrelevância:

A insignificância pode passar 1d2 rodadas preparando um ritual que causa 1d2 de dano na existência de um alvo

O desencontro

Fora do tempo

Vida: 1.000

Atributos:

Super força: 1

Super velocidade: 1

Imortalidade: 2

Intelecto: 2

Popularidade: 1

Poder: 2

Paranormal: 2

Invulnerabilidade (CA):

20

Rigidez: 0

Talentos:

Armaria: 0

Atletismo: 5

Carisma: 0

Ciências: 0

Ciências sociais: 0

Combate: 0

Conhecimento: 5

Crime: 5

Percepção: 5

Pilotagem: 0

Reflexo: 8

Utilização de poder: 0

Ocultismo: 5

Carga máxima: 5

Movimento: 3m

Ataques:

Desalocado:

O desencontro pode gastar sua reação para somar seu ocultismo a seu movimento

Desprendido:

O desencontro é etéreo, todos que tentarem tocá-lo de alguma forma têm desvantagem e -5 no teste

Desencontrar:

O desencontro manipula a posição de todos que falharem um teste de poder com utilização de poder contra seu paranormal com ocultismo

Perdição do destino:

O desencontro faz um ritual para desfazer o futuro de um alvo, causando 5d20+5 de dano

A barata

A humanidade

Vida: 2.000

Atributos:

Super força: 5

Super velocidade: 5

Imortalidade: 5

Intelecto: 1

Popularidade: 1

Poder: 1

Paranormal: 1

Invulnerabilidade (CA):

18

Rigidez: 10

Talentos:

Armaria: 0

Atletismo: 10

Carisma: -10

Ciências: 0

Ciências sociais: 0

Combate: 10

Conhecimento: 0

Crime: 10

Percepção: 0

Pilotagem: 0

Reflexo: 5

Utilização de poder: 0

Ocultismo: 0

Carga máxima: 10

dano com crítico em 19 e causando 2d10+15 de estresse

Movimento: 8m

Ataques:

Sangue de:

A barata recupera metade de sua vida quando zera seus pontos de vida, uma vez por sessão

Desvio peçonhento:

A barata pode somar seu atletismo a seu reflexo para esquivar de ataques

Consumo asqueroso:

A barata abraça um alvo e vomita o consumindo, usando força com combate, causando 5d20+25 de

Mentalidade de praga:

A barata têm 2 reações por rodada

O esquecimento

Sempre

Vida: 2.000

Atributos:

Super força: 2

Super velocidade: 2

Imortalidade: 2

Intelecto: 4

Popularidade: 1

Poder: 4

Paranormal: 4

Invulnerabilidade (CA):

20

Rigidez: 0

Talentos:

Armaria: 0

Atletismo: 5

Carisma: 0

Ciências: 0

Ciências sociais: 5

Combate: 0

Conhecimento: 8

Crime: 12

Percepção: 5

Pilotagem: 0

Reflexo: 5

Utilização de poder: 5

Ocultismo: 5

Carga máxima: 7

Movimento: 5m

Ataques:

O perdido:

O esquecimento quando está furtivo soma seu crime a seu CA

Perder história:

O esquecimento faz com que os alvos esqueçam sua presença, usando

paranormal com ocultismo contra intelecto com conhecimento, se ele passar o alvo têm desvantagem para encontrá-lo

Impossibilitar vivência:

O esquecimento faz um ritual com paranormal e ocultismo que causa 5d20+15 de dano em um alvo

A obsessão

Para sempre meu

Vida: 2.000

Atributos:

Super força: 5

Super velocidade: 2

Imortalidade: 2

Intelecto: 1

Popularidade: 1

Poder: 1

Paranormal: 2

Invulnerabilidade (CA):

20

Rigidez: 5

Talentos:

Armaria: 5

Atletismo: 5

Carisma: 5

Ciências: 0

Ciências sociais: 0

Combate: 10

Conhecimento: 0

Crime: 0

Percepção: 5

Pilotagem: 0

Reflexo: 0

Utilização de poder: 0

Ocultismo: 5

Carga máxima: 10

Movimento: 5m

Ataques:

Afeiçoamento:

A obsessão é atraída a um alvo, contra ele ela causa metade do dano, mas se ele a atacar ela entra em frenesi

Quebra ossos:

A obsessão possui “braços” pesados que usa para atacar como uma arma pesada que causa 5d20+25 de dano

Coração partido:

Quando a obsessão está em frenesi ela passa a dar mais um ataque, seu crítico vai para 19 e ela causa +1d10 contra a sua obsessão

0 assassinato

A crueldade

Vida: 2.000

Atributos:

Super força: 2

Super velocidade: 5

Imortalidade: 2

Intelecto: 2

Popularidade: 1

Poder: 1

Paranormal: 1

Invulnerabilidade (CA):

20

Rigidez: 0

Talentos:

Armaria: 10

Atletismo: 5

Carisma: 0

Ciências: 0

Ciências sociais: 0

Combate: 12

Conhecimento: 0

Crime: 10

Percepção: 5

Pilotagem: 0

Reflexo: 5

Utilização de poder: 0

Ocultismo: 0

Carga máxima: 7

Movimento: 8m

Ataques:

Finalizar história:

O assassinato causa o dobro de dano quando está furtivo

Angústia final:

O assassinato toca um alvo por trás usando velocidade com combate, parando seu coração e causando 5d20+25 de dano

Crueldade humana:

O assassinato recupera metade da sua vida a cada morte que causar

O abandono

No fundo de um baú

Vida: 2.000

Atributos:

Super força: 2

Super velocidade: 2

Imortalidade: 5

Intelecto: 2

Popularidade: 1

Poder: 2

Paranormal: 2

Invulnerabilidade (CA):

20

Rigidez: 5

Talentos:

Armaria: 0

Atletismo: 5

Carisma: 0

Ciências: 0

Ciências sociais: 0

Combate: 0

Conhecimento: 5

Crime: 12

Percepção: 5

Pilotagem: 0

Reflexo: 5

Utilização de poder: 5

Ocultismo: 5

Carga máxima: 7

Movimento: 5m

Ataques:

A saudade:

O abandono chora,
usando paranormal
com ocultismo contra
o intelecto com
utilização de poder de
todos, se vencer causa
2d10+15 de estresse
em todos

Largado para sempre:

Se o abandono for
agarrado o alvo deve
rolar um teste de
DT₃₅ de força com
atletismo ou combate
para se soltar,
enquanto estiver
agarrado o alvo sofre
2d10+5 de estresse
por rodada. Um aliado
pode auxiliar no teste,
reduzindo a DT pela
metade, ou dois
podem auxiliar,
passando
automaticamente,
mas gastando a
rodada de todos

O regicídio

Libertação

Vida: 2.500

Atributos:

Super força: 5

Super velocidade: 2

Imortalidade: 5

Intelecto: 1

Popularidade: 1

Poder: 1

Paranormal: 1

Invulnerabilidade (CA):

20

Rigidez: 5

Talentos:

Armaria: 10

Atletismo: 8

Carisma: 0

Ciências: 0

Ciências sociais: 0

Combate: 12

Conhecimento: 5

Crime: 5

Percepção: 10

Pilotagem: 0

Reflexo: 5

Utilização de poder: 0

Ocultismo: 0

Carga máxima: 10

Movimento: 5m

Ataques:

Matador de reis:

O regicídio pode copiar qualquer arma que estiver vendo

Fim de reinos:

O regicídio tem 3 ações por rodada e seu ataque aumenta o dano em 3d

Damocles:

O regicídio cria um ritual sobre si, a cada rodada uma espada balança sobre si, tendo $\frac{1}{4}$ de chance de cair, reduzindo sua vida pela metade. Enquanto a espada não cair o regicídio causa dano dobrado

A dominação

Submissão

Vida: 2.500

Atributos:

Super força: 5

Super velocidade: 2

Imortalidade: 5

Intelecto: 2

Popularidade: 1

Poder: 2

Paranormal: 2

Invulnerabilidade (CA):

20

Rigidez: 5

Talentos:

Armaria: 12

Atletismo: 8

Carisma: 5

Ciências: 0

Ciências sociais: 0

Combate: 12

Conhecimento: 5

Crime: 0

Percepção: 12

Pilotagem: 0

Reflexo: 5

Utilização de poder: 0

Ocultismo: 5

Carga máxima: 10

Movimento: 5m

Ataques:

A ordem: Submeta-se:

A dominação usa seu paranormal com ocultismo contra a imortalidade com utilização de poder de um alvo, obrigando-o a se ajoelhar, largar sua arma ou se mover, se vencer

Devorar submissão:

A dominação causa +5d de dano contra alvos ajoelhados

Dominância:

A dominação pode agir 3 vezes por rodada

Imponência:

A dominação canaliza uma espada pesada que causa 5d20+30 de dano

Rigidez cognitiva:

A dominação causa uma desvantagem ou ganha +5 em testes para resistir habilidades relacionadas a receber ordens

A sombra

O que escondemos

Vida: 2.500

Atributos:

Super força: 2

Super velocidade: 2

Imortalidade: 2

Intelecto: 4

Popularidade: 4

Poder: 2

Paranormal: 2

Invulnerabilidade (CA):

20

Rigidez: 0

Talentos:

Armaria: 0

Atletismo: 5

Carisma: 8

Ciências: 0

Ciências sociais: 5

Combate: 0

Conhecimento: 5

Crime: 5

Percepção: 5

Pilotagem: 0

Reflexo: 0

Utilização de poder: 5

Ocultismo: 8

Carga máxima: 7

Movimento: 5m

Ataques:

Cara metade:

A sombra parasita uma pessoa, assumindo sua aparência e recebendo suas memórias

Parasita mental:

A sombra parasita a mente de um alvo usando paranormal com ocultismo, causando 2d10+5 de estresse

Verdades injustas:

A sombra faz um teste de popularidade com caisma contra o intelecto com conhecimento de sua cara metade, contando segredos distorcidos, se vencer causa 4d10+5 de estresse no alvo e o deixa em pânico

Amizade forçada:

Todos que atacarem a sombra tem 50% de chance de acertar a cara metade. A sombra simula até os ataques adquiridos pela cara metade durante a luta

O segredo

O fim da promessa

Vida: 2.500

Atributos:

Super força: 2

Super velocidade: 2

Imortalidade: 2

Intelecto: 5

Popularidade: 5

Poder: 2

Paranormal: 2

Invulnerabilidade (CA):

20

Rigidez: 0

Talentos:

Armaria: 0

Atletismo: 5

Carisma: 8

Ciências: 0

Ciências sociais: 0

Combate: 0

Conhecimento: 8

Crime: 5

Percepção: 5

Pilotagem: 0

Reflexo: 0

Utilização de poder: 5

Ocultismo: 5

Carga máxima: 7

Movimento: 5m

Ataques:

Manipular mente:

O segredo conta uma realidade infinita a um alvo, manipulando-o a atacar um aliado. O segredo rola um teste de popularidade com carisma contra o intelecto com conhecimento do alvo

Quanto mais se guarda:

O segredo pode se revelar, reduzindo seu CA pela metade, mas causando 2d10 de estresse a cada rodada

Sussurros do além:

O segredo pode sussurrar ao longo da arena, criando uma zona de 6m, quem sair da zona sofre 2d10+15 de estresse

O império

Plena dominância

Vida: 3.000

Atributos:

Super força: 8

Super velocidade: 5

Imortalidade: 5

Intelecto: 2

Popularidade: 2

Poder: 2

Paranormal: 2

Invulnerabilidade (CA):

20

Rigidez: 15

Talentos:

Armaria: 15

Atletismo: 12

Carisma: 0

Ciências: 0

Ciências sociais: 0

Combate: 12

Conhecimento: 0

Crime: 0

Percepção: 8

Pilotagem: 0

Reflexo: 5

Utilização de poder: 5

Ocultismo: 5

Carga máxima: 13

Movimento: 8m

Ataques:

Torrencial imperialista:

Os braços do império são armas de fogo pesadas que podem dar tiros para cima, todos fora de cobertura sofrem $8d20+35$ de dano e se falharem um teste de imortalidade com atletismo DT25 sofrem o dobro de dano

Braços da democracia:

O império tem 4 ações por rodada

Dominação oleosa:

O império sangra óleo, quem o atacar fica embebido de óleo e sofre +5d de dano de seus disparos

Águia da dominação:

O império bate com o cano de seus canhões usando sua força com combate, causando $4d20+25$ de dano em um cone de 3m

Fogo da liberdade:

O império dispara o canhão do seu peito, sofrendo 500 de dano mas causando uma explosão de 6m que causa $10d20+50$ de dano

A falha

O impedimento

Vida: 3.000

Atributos:

Super força: 2

Super velocidade: 2

Imortalidade: 2

Intelecto: 4

Popularidade: 2

Poder: 2

Paranormal: 8

Invulnerabilidade (CA):

20

Rigidez: 5

Talentos:

Armaria: 0

Atletismo: 5

Carisma: 10

Ciências: 5

Ciências sociais: 5

Combate: 5

Conhecimento: 15

Crime: 0

Percepção: 10

Pilotagem: 0

Reflexo: 0

Utilização de poder: 5

Ocultismo: 15

Carga máxima: 7

Movimento: 5m

Ataques:

Manipular falha:

Como uma reação a falha pode realizar um teste de paranormal com ocultismo contra um teste, se passar o teste é falho

Desconstruir realidade:

A falha pode criar o impossível na mente de um alvo, usando paranormal com

ocultismo, se superar seu CA causa 8d20+25 de dano e 2d10+15 de estresse

Destruidora de sonhos:

A falha tem 3 reações por rodada e 2 ações

Falha infinita:

A falha faz um teste de popularidade contra o intelecto com conhecimento de um alvo, se vencer o alvo tem 2 desvantagens em tudo

A decepção

Quebra de coração

Vida: 3.000

Atributos:

Super força: 5

Super velocidade: 5

Imortalidade: 5

Intelecto: 2

Popularidade: 2

Poder: 2

Paranormal: 2

Invulnerabilidade (CA):

20

Rigidez: 5

Talentos:

Armaria: 0

Atletismo: 8

Carisma: 0

Ciências: 0

Ciências sociais: 0

Combate: 15

Conhecimento: 0

Crime: 5

Percepção: 10

Pilotagem: 0

Reflexo: 5

Utilização de poder: 5

Ocultismo: 8

Carga máxima: 10

Movimento: 8m

Ataques:

Decepção culposa:

A decepção pode rolar um teste de paranormal com ocultismo contra o intelecto com conhecimento de um alvo, se passar ela frustra ele, causando uma desvantagem pela cena

Destruir expectativa:

A decepção vem com braços doces, armas médias que causam $5d20+35$ de dano e podem dar 2 ataques

Fim decepçionante:

A decepção retorna para uma última rodada de ações após morrer

Expectativa:

A cada ataque acertado a decepção aumenta $1d10$ de dano

A queda

Um grande destino

Vida: 3.000

Atributos:

Super força: 5

Super velocidade: 2

Imortalidade: 5

Intelecto: 2

Popularidade: 2

Poder: 2

Paranormal: 5

Invulnerabilidade (CA):

20

Rigidez: 5

Talentos:

Armaria: 0

Atletismo: 12

Carisma: 0

Ciências: 0

Ciências sociais: 0

Combate: 15

Conhecimento: 0

Crime: 5

Percepção: 15

Pilotagem: 0

Reflexo: 0

Utilização de poder: 5

Ocultismo: 20

Carga máxima: 10

Movimento: 5m

Ataques:

Queda livre:

A queda rola um teste de paranormal com ocultismo contra o poder com utilização de poder de todos que ela enxerga, se ela vencer, ela muda o eixo de gravidade e todos caem em queda livre, sofrendo $5d20+25$ de dano, que dobra a cada 3m de queda

Queda planetária:

A queda pode mudar a gravidade de itens, que causam $2d20+15$ de dano x peso

Viajante não euclidiana:

A queda pode mudar sua gravidade e voar, somando seu ocultismo a seu movimento, em todos os eixos

O sufocamento

Inescapável

Vida: 3.000

Atributos:

Super força: 8

Super velocidade: 5

Imortalidade: 5

Intelecto: 2

Popularidade: 2

Poder: 2

Paranormal: 2

Invulnerabilidade (CA):

20

Rigidez: 5

Talentos:

Armaria: 0

Atletismo: 15

Carisma: 0

Ciências: 0

Ciências sociais: 0

Combate: 15

Conhecimento: 0

Crime: 0

Percepção: 15

Pilotagem: 0

Reflexo: 5

Utilização de poder: 5

Ocultismo: 15

Carga máxima: 13

Movimento: 8m

Ataques:

Mar de angústia:

O sufocamento cria um oceano equivalente a uma área em metros do seu ocultismo

Afogamento:

O sufocamento afoga um alvo no oceano usando força com combate contra o alvo, se o alvo falhar ele começa a sufocar, resistindo uma rodada por ponto de imortalidade, ao acabar ele sufoca e cai morrendo, mesmo com todos os pontos de vida

Sufocar:

O sufocamento é etéreo e pode adentrar alvos, usando força com ocultismo, causando 8d20+35 de dano e alvos têm uma

desvantagem para acertá-lo

Força sufocante:

O sufocamento pode afogar até dois alvos de uma vez

A Iluminação

A busca eterna

Vida: 5.000

Atributos:

Super força: 4

Super velocidade: 4

Imortalidade: 4

Intelecto: 8

Popularidade: 4

Poder: 4

Paranormal: 8

Invulnerabilidade (CA):

25

Rigidez: 5

Talentos:

Armaria: 0

Atletismo: 15

Carisma: 10

Ciências: 15

Ciências sociais: 15

Combate: 5

Conhecimento: 15

Crime: 5

Percepção: 10

Pilotagem: 0

Reflexo: 0

Utilização de poder:

10

Ocultismo: 15

Carga máxima: 9

Movimento: 7m

Ataques:

Iluminar-se:

A iluminação pode gastar uma reação para dobrar seu talento em um teste

Conhecimento profano:

A iluminação usa seu paranormal com ocultismo para enviar conhecimentos do oculto para a mente de todos os alvos, causando 10d20+50 de dano e 5d10+25 de estresse

Matéria iluminada:

A iluminação não possui um corpo físico normal, todos tem duas desvantagens para acertá-la

Assobios do além:

A iluminação clama o além usando paranormal com ocultismo contra o intelecto com percepção de um alvo, se vencer o alvo sofre 5d20 de estresse e fica traumatizado

A dor

Sufrimento

Vida: 5.000

Atributos:

Super força: 8

Super velocidade: 2

Imortalidade: 8

Intelecto: 2

Popularidade: 2

Poder: 2

Paranormal: 4

Invulnerabilidade (CA):

25

Rigidez: 15

Talentos:

Armaria: 0

Atletismo: 15

Carisma: 0

Ciências: 0

Ciências sociais: 0

Combate: 15

Conhecimento: 0

Crime: 0

Percepção: 15

Pilotagem: 0

Reflexo: 5

Utilização de poder: 5

Ocultismo: 5

Carga máxima: 13

Movimento: 5m

Ataques:

Devoradora de angústia:

A dor causa +5d de dano a cada 1.000 de vida perdido

Causar dor:

A dor realiza um teste de força com combate para atacar um alvo, causando 5d20+35 de dano

Sangrar coração:

A dor pode rolar um teste de paranormal com ocultismo contra a imortalidade com atletismo de um alvo, se vencer ela causa 2d10+5 de estresse por 1d4 rodadas

Garra sofrida:

A dor ganha mais uma ação a cada 2.000 de vida perdidos

O suicídio

Injustiça

Vida: 5.000

Atributos:

Super força: 4

Super velocidade: 2

Imortalidade: 8

Intelecto: 2

Popularidade: 2

Poder: 2

Paranormal: 8

Invulnerabilidade (CA):

25

Rigidez: 5

Talentos:

Armaria: 0

Atletismo: 15

Carisma: 10

Ciências: 0

Ciências sociais: 0

Combate: 0

Conhecimento: 10

Crime: 5

Percepção: 10

Pilotagem: 0

Reflexo: 0

Utilização de poder: 5

Ocultismo: 15

Carga máxima: 9

Movimento: 5m

Ataques:

Convite mórbido:

O suicídio realiza um teste de paranormal com carisma contra o intelecto com conhecimento de um alvo, se vencer, o alvo comete suicídio, caindo morrendo

Ciclo vicioso:

Se um alvo cometeu suicídio no combate todos tem uma desvantagem extra no teste contra o convite mórbido

Elegia:

O suicídio pode realizar um teste de paranormal com ocultismo para criar uma torrente de pensamentos deprimentes na mente de um alvo, causando $5d10+5$ de estresse, em até 3 alvos

Magnitude deprimente:

Alvos com mais da metade de seu estresse máximo sofrem desvantagem no teste da habilidade convite mórbido

A traição

A maior dor

Vida: 5.000

Atributos:

Super força: 2

Super velocidade: 2

Imortalidade: 2

Intelecto: 8

Popularidade: 8

Poder: 2

Paranormal: 4

Invulnerabilidade (CA):

25

Rigidez: 5

Talentos:

Armaria: 0

Atletismo: 10

Carisma: 15

Ciências: 0

Ciências sociais: 5

Combate: 0

Conhecimento: 10

Crime: 0

Percepção: 10

Pilotagem: 0

Reflexo: 0

Utilização de poder:

10

Ocultismo: 10

Carga máxima: 7

Movimento: 5m

Ataques:

A dor que mais dói:

A traição rola um teste de popularidade com carisma contra o intelecto com utilização de poder de um alvo, se vencer, o alvo atacará da melhor forma possível o aliado que mais se importa

Fazer lamento:

Alvos atacados por um aliado controlado pela traição tem desvantagem no teste de resistência contra a dor que mais dói

Deixar as coisas tristes para depois:

A traição causa 5d10+10 de estresse nos alvos que se atacarem mutuamente no combate

O destino

Inescapável

Vida: 5.000

Atributos:

Super força: 2

Super velocidade: 2

Imortalidade: 2

Intelecto: 4

Popularidade: 2

Poder: 8

Paranormal: 8

Invulnerabilidade (CA):

25

Rigidez: 5

Talentos:

Armaria: 0

Atletismo: 10

Carisma: 10

Ciências: 0

Ciências sociais: 5

Combate: 0

Conhecimento: 15

Crime: 0

Percepção: 15

Pilotagem: 0

Reflexo: 20

Utilização de poder:

10

Ocultismo: 10

Carga máxima: 7

Movimento: 5m

Ataques:

Prova do destino:

O destino declara a ação de todos no combate, se os alvos não a realizarem, tem desvantagem

Desconstruir futuro:

O destino prevê a realidade e impede o fluxo do tempo, usando paranormal com ocultismo, causando 10d20+25 de dano

Revelar destino:

O destino conta uma verdade trágica a um alvo, usando intelecto com carisma contra o intelecto com conhecimento do alvo, se vencer ele causa 10d10+25 de estresse

Conhecedor das linhas:

O destino tem 3 reações por rodada

A divinação

O poder que é

Vida: 10.000

Atributos:

Super força: 4

Super velocidade: 4

Imortalidade: 4

Intelecto: 8

Popularidade: 4

Poder: 12

Paranormal: 16

Invulnerabilidade (CA):

35

Rigidez: 15

Talentos:

Armaria: 5

Atletismo: 20

Carisma: 15

Ciências: 0

Ciências sociais: 5

Combate: 5

Conhecimento: 20

Crime: 10

Percepção: 20

Pilotagem: 5

Reflexo: 10

Utilização de poder:

20

Ocultismo: 20

Carga máxima: 9

Movimento: 7m

Ataques:

Julgamento divino:

A divinação realiza um teste de paranormal com ocultismo para causar 20d20+150 de dano em um alvo, desintegrando sua realidade

Balança divina:

A divinação pode usar todas suas habilidades uma vez por rodada

Desfazer juízo:

A divinação pode rolar um teste de paranormal com ocultismo contra a imortalidade com utilização de poder de um alvo, se vencer ela diminui um atributo em 1d8, podendo negativar

Ser divino:

Todos que atacam a divinação tem 2 desvantagens

Conhecer o fim:

A divinação tem crítico x3 em seus rituais

Complexo divino:

Ao início do combate
a divinação escolhe 5
rituais de
conhecimento para
poder usar durante o
combate, em sua
versão mais forte

O oceano

Infundável

Vida: 10.000

Atributos:

Super força: 4

Super velocidade: 4

Imortalidade: 16

Intelecto: 8

Popularidade: 4

Poder: 8

Paranormal: 8

Invulnerabilidade (CA):

35

Rigidez: 15

Talentos:

Armaria: 5

Atletismo: 20

Carisma: 5

Ciências: 5

Ciências sociais: 10

Combate: 5

Conhecimento: 15

Crime: 5

Percepção: 10

Pilotagem: 5

Reflexo: 5

Utilização de poder: 15

Ocultismo: 25

Carga máxima: 9

Movimento: 7m

Ataques:

Profundidade infinita:

Ao início do combate o oceano cria um mar nos pés de todos, em uma área de 50m ao redor dele, o mar tem profundidade infinita, todos submersos tem 3 desvantagens para atacar

Infinidade plena:

O oceano recebe metade do dano quando está submerso no mar

Maré corrompida:

O oceano cria um turbilhão no mar, causando 15d20+100 de dano em todos que estiverem submersos, como uma ação livre

Aprofundar alma:

O oceano pode realizar um teste de paranormal com ocultismo contra o intelecto com conhecimento de um alvo, se vencer o alvo é atraído até o mar

Infinito abismo:

O oceano escolhe 5 rituais de corrupção para poder utilizar ao longo do combate, em sua versão mais forte

O escuro

Primordial

Vida: 10.000

Atributos:

Super força: 4

Super velocidade: 4

Imortalidade: 4

Intelecto: 8

Popularidade: 8

Poder: 12

Paranormal: 16

Invulnerabilidade (CA):

35

Rigidez: 15

Talentos:

Armaria: 5

Atletismo: 15

Carisma: 15

Ciências: 5

Ciências sociais: 5

Combate: 5

Conhecimento: 10

Crime: 20

Percepção: 15

Pilotagem: 5

Reflexo: 5

Utilização de poder: 5

Ocultismo: 15

Carga máxima: 9

Movimento: 7m

Ataques:

Escuridão profunda:

O escuro pode como uma ação livre criar uma zona de escuridão severa em uma área de 30m, dentro dessa zona todos tem 4 desvantagens em testes relacionados à visão, menos o escuro

Comprimir alma:

A densa escuridão comprime todos dentro dela, causa $20d20+100$ de dano a todos

Majestosa sombra:

O escuro causa o dobro de dano de seus rituais quando está furtivo

O que há além:

O escuro realiza um teste de paranormal com ocultismo contra o intelecto com conhecimento de todos os alvos na escuridão, se o escuro vencer ele causa $5d20+25$ de estresse em todos que falharam

Absoluto medo:

O escuro pode escolher 5 rituais de medo para usar durante a luta, em sua forma mais forte

O desconhecido

O medo

Vida: 10.000

Atributos:

Super força: 4
Super velocidade: 4
Imortalidade: 4
Intelecto: 8
Popularidade: 4
Poder: 8
Paranormal: 16

Invulnerabilidade (CA):

35

Rigidez: 15

Talentos:

Armaria: 5
Atletismo: 15
Carisma: 15
Ciências: 5
Ciências sociais: 10
Combate: 5
Conhecimento: 15
Crime: 20
Percepção: 15
Pilotagem: 5
Reflexo: 5
Utilização de poder: 15
Ocultismo: 20

Carga máxima: 9

Movimento: 7m

Ataques:

O medo do que não há:

O desconhecido realiza um teste de paranormal com ocultismo contra um alvo, se passar seu CA ele causa 10d20+50 de estresse, se o alvo completar seu estresse ele cai morrendo e enlouquecido

Incompreensão:

O desconhecido não possui uma forma clara, todos tem desvantagem para acertá-lo

Distorcer cognição:

O desconhecido realiza um teste de paranormal com ocultismo para afetar a mente de um alvo, causando 10d20+50 de dano e causando uma desvantagem pelo combate

O impossível:

O desconhecido pode
escolher 5 rituais de
conhecimento ou
medo para usar
durante o combate,
na sua versão mais
forte

O fim

Inevitabilidade

Vida: 15.000

Atributos:

Super força: 6

Super velocidade: 6

Imortalidade: 20

Intelecto: 12

Popularidade: 6

Poder: 12

Paranormal: 12

Invulnerabilidade (CA):

40

Rigidez: 20

Talentos:

Armaria: 8

Atletismo: 25

Carisma: 8

Ciências: 8

Ciências sociais: 8

Combate: 15

Conhecimento: 15

Crime: 8

Percepção: 15

Pilotagem: 8

Reflexo: 15

Utilização de poder: 15

Ocultismo: 20

Carga máxima: 11

Movimento: 9m

Ataques:

Finalização histórica:

O fim realiza um teste de paranormal com ocultismo contra o CA de um alvo, se passar ele causa 20d20+150 x5 de dano

O impossível final:

O fim tem 5 ações por rodada

Finalizar:

O fim pode escolher 10 rituais de morte para usar durante o combate, em sua versão mais forte

Putrefar alma:

O fim realiza um ritual usando paranormal com ocultismo contra a imortalidade com atletismo de um alvo, se passar envelhece a alma de um alvo, causando 2 desvantagens permanentes nele

Conhecimento do final:

Como uma reação o fim pode criar uma espiral na mente de todos no combate, que sofrem 10d10+50 de estresse

Os sete pecados capitais

Este capítulo guarda a essência de uma das histórias e arquétipos mais antigos de toda a história!



Luxúria

O prazer

Vida: 20.000

Atributos:

Super força: 8

Super velocidade: 8

Imortalidade: 8

Intelecto: 8

Popularidade: 25

Poder: 16

Paranormal: 16

Invulnerabilidade (CA):

40

Rigidez: 25

Talentos:

Armaria: 10

Atletismo: 20

Carisma: 30

Ciências: 10

Ciências sociais: 15

Combate: 10

Conhecimento: 15

Crime: 10

Percepção: 20

Pilotagem: 10

Reflexo: 10

Utilização de poder: 15

Ocultismo: 25

Carga máxima: 13

Movimento: 11m

Ataques:

A rainha do prazer:

Como uma ação livre a luxúria pode realizar um teste de popularidade com carisma contra o intelecto com conhecimento de todos os alvos, se ela passar todos tem 2 desvantagens para realizar ações que a prejudiquem

Capturar coração:

A luxúria pode realizar um teste de paranormal com ocultismo contra o poder com utilização de poder de um alvo, se passar o alvo seguirá suas ordens, se o alvo se negar ele sofre $5d20+100$ de estresse

Comunicar desejo:

A luxúria realiza um ritual usando paranormal com ocultismo contra um alvo, se passar, ela causa $20d20+150$ de dano psíquico

O pecado do amor:

A luxúria pode
realizar 5 rituais de
ódio à sua escolha, em
sua forma mais forte

A preguiça

Infinita

Vida: 20.000

Atributos:

Super força: 8

Super velocidade: 8

Imortalidade: 16

Intelecto: 8

Popularidade: 8

Poder: 16

Paranormal: 20

Invulnerabilidade (CA):

40

Rigidez: 25

Talentos:

Armaria: 10

Atletismo: 25

Carisma: 10

Ciências: 10

Ciências sociais: 10

Combate: 10

Conhecimento: 15

Crime: 10

Percepção: 15

Pilotagem: 10

Reflexo: 10

Utilização de poder: 15

Ocultismo: 25

Carga máxima: 13

Movimento: 11m

Ataques:

Prorrogar fim:

Como uma reação, a preguiça pode negar 1d4 ataques sofridos por rodada

Rebate:

A preguiça realiza um ritual usando paranormal com ocultismo contra o poder com utilização de poder de 1d4 alvos, se passar o alvo que a atacar sofre metade do dano que causar

Busca por conforto:

Se a preguiça não se movimentar pela rodada seu CA aumenta pela metade

Falta de esforço:

A preguiça pode realizar 5 rituais de corrupção à sua escolha, em sua forma mais forte

A gula

Consumação

Vida: 20.000

Atributos:

Super força: 8

Super velocidade: 8

Imortalidade: 20

Intelecto: 8

Popularidade: 8

Poder: 16

Paranormal: 16

Invulnerabilidade (CA):

40

Rigidez: 25

Talentos:

Armaria: 10

Atletismo: 30

Carisma: 10

Ciências: 10

Ciências sociais: 10

Combate: 10

Conhecimento: 10

Crime: 10

Percepção: 20

Pilotagem: 10

Reflexo: 10

Utilização de poder: 15

Ocultismo: 20

Carga máxima: 13

Movimento: 11m

Ataques:

Consumo desenfreado:

A gula pode realizar um teste de força com combate contra um alvo, se passar ela o consome, aumentando seus talentos igual aos do alvo, e o alvo cai morrendo dentro da gula

Fúria faminta:

A gula causa +10d de dano se não consumiu ninguém no combate

Regurgitar:

A gula lança um jato ácido em uma linha reta de 6m, todos na reta sofrem 20d20+150 de dano e ficam enjoados

Fome infinita:

A gula pode realizar 5 rituais de corrupção em sua forma mais forte, à sua escolha

O orgulho

A juba de um leão

Vida: 20.000

Atributos:

Super força: 16

Super velocidade: 8

Imortalidade: 16

Intelecto: 8

Popularidade: 8

Poder: 8

Paranormal: 16

Invulnerabilidade (CA):

45

Rigidez: 25

Talentos:

Armaria: 20

Atletismo: 25

Carisma: 10

Ciências: 10

Ciências sociais: 10

Combate: 25

Conhecimento: 10

Crime: 10

Percepção: 25

Pilotagem: 10

Reflexo: 10

Utilização de poder: 15

Ocultismo: 20

Carga máxima: 21

Movimento: 11m

Ataques:

A marca do leão:

O orgulho causa o dobro de dano a todos que agem depois dele

Reverência forçada:

O orgulho usa paranormal com ocultismo contra a imortalidade com atletismo de todos os alvos, se falharem eles se ajoelham e derrubam suas armas

Punição dos céus:

O orgulho desce uma luz de conhecimento que queima até 3 alvos, usando paranormal com ocultismo e causando 20d20+150 de dano

A ordem primorosa:

O orgulho pode realizar 5 rituais de conhecimento em sua versão mais forte, à sua escolha

A ira

A justa

Vida: 20.000

Atributos:

Super força: 16

Super velocidade: 16

Imortalidade: 16

Intelecto: 8

Popularidade: 8

Poder: 8

Paranormal: 8

Invulnerabilidade (CA):

40

Rigidez: 25

Talentos:

Armaria: 15

Atletismo: 20

Carisma: 10

Ciências: 10

Ciências sociais: 10

Combate: 25

Conhecimento: 10

Crime: 10

Percepção: 25

Pilotagem: 10

Reflexo: 25

Utilização de poder: 15

Ocultismo: 15

Carga máxima: 21

Movimento: 19m

Ataques:

Descer os céus:

A ira cria uma chuva de dor sobre todos em uma área de 30m, que devem rolar um teste de imortalidade com atletismo DT30, se falharem sofrem 20d20+250 de dano, se passarem sofrem metade

Fúria infinita:

A ira causa +1d de dano a cada 500 de dano sofrido

Devorar dor:

A ira recupera o dobro da vida máxima de todos que matar

Incandescente ódio:

A ira pode realizar 5 rituais de ódio à sua escolha, na forma mais forte

A ganância

O que é meu, seu e dele

Vida: 20.000

Atributos:

Super força: 8

Super velocidade: 8

Imortalidade: 16

Intelecto: 16

Popularidade: 8

Poder: 8

Paranormal: 16

Invulnerabilidade (CA):

40

Rigidez: 25

Talentos:

Armaria: 15

Atletismo: 15

Carisma: 10

Ciências: 10

Ciências sociais: 10

Combate: 15

Conhecimento: 15

Crime: 10

Percepção: 20

Pilotagem: 10

Reflexo: 10

Utilização de poder: 15

Ocultismo: 20

Carga máxima: 13

Movimento: 11m

Ataques:

Tomar o que é meu:

A ganância usa seu paranormal com ocultismo contra a velocidade com reflexo de todos os alvos para atrair seus itens até ela

Querer é poder:

A ganância duplica o item que achar mais forte e dobra seus efeitos

Ninguém terá:

A ganância pode usar seu paranormal com ocultismo contra o poder com utilização de poder de um alvo, se passar ela desmaterializa um item seu

Negar a todos:

A ganância realiza um ritual de conhecimento para desfazer a matéria de um alvo, usando paranormal com ocultismo, causando 25d20+150 de dano

Tudo para mim:

A ganância pode
realizar 5 rituais de
conhecimento à sua
escolha, em sua
versão mais forte

A inveja

Tudo que sou

Vida: 20.000

Atributos:

Super força: 8

Super velocidade: 8

Imortalidade: 8

Intelecto: 8

Popularidade: 16

Poder: 16

Paranormal: 20

Invulnerabilidade (CA):

40

Rigidez: 25

Talentos:

Armaria: 10

Atletismo: 15

Carisma: 20

Ciências: 10

Ciências sociais: 10

Combate: 10

Conhecimento: 15

Crime: 10

Percepção: 30

Pilotagem: 10

Reflexo: 10

Utilização de poder: 15

Ocultismo: 25

Carga máxima: 13

Movimento: 11m

Ataques:

Me tornar como ti:

A inveja pode gastar sua reação para copiar os talentos de um alvo pela rodada, somando aos seus

Falsa amizade:

A inveja pode rolar um teste de popularidade com carisma contra o intelecto com conhecimento de uma alvo, se vencer ela o manipula a atacar um aliado

Falso profeta:

A inveja pode assumir a aparência de um alvo perfeitamente, todos que a ataquem sofrem 3 desvantagens, e se erram acertam o alvo real

Truque fantasma:

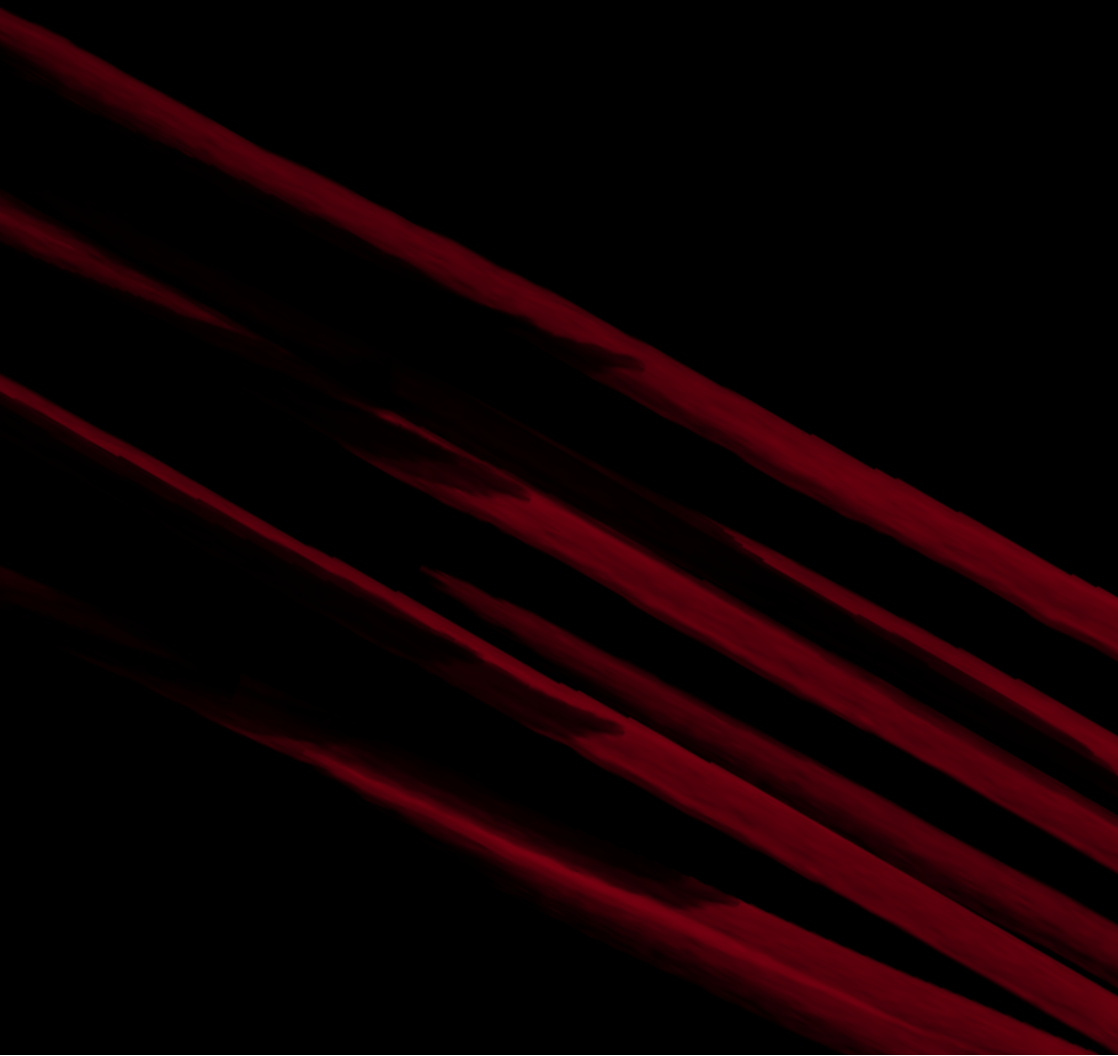
A inveja realiza um ritual usando paranormal com ocultismo contra todos os alvos, causando de dano a soma de seus talentos atuais

Tudo que sonhei:

A inveja pode realizar 5 rituais de corrupção à sua escolha, na versão mais forte

Os 4 cavaleiros do apocalipse

Essas são as histórias originais, a maior história.



Midas

A fome

Vida: 20.000

Atributos:

Super força: 12

Super velocidade: 12

Imortalidade: 20

Intelecto: 12

Popularidade: 12

Poder: 12

Paranormal: 20

Invulnerabilidade (CA):

45

Rigidez: 50

Talentos:

Armaria: 15

Atletismo: 30

Carisma: 15

Ciências: 15

Ciências sociais: 15

Combate: 25

Conhecimento: 15

Crime: 15

Percepção: 25

Pilotagem: 15

Reflexo: 15

Utilização de poder:

20

Ocultismo: 25

Carga máxima: 17

Movimento: 15m

Ataques:

Fome devastadora:

Midas gera fraqueza em todos ao seu redor em 6m, todos tem 2 desvantagens em velocidade, força e imortalidade, além de -10 em atletismo

Cavalaria do

apocalipse:

Midas tem 3 ações por rodada e 2 reações

Toque da fome:

O toque de Midas causa a cristalização em ouro, reduzindo em 10 o CA do alvo tocado, a cada vez que tocar. Ao zerar seu CA o alvo se transforma por completo em ouro e não pode fazer nada até Midas morrer ou desfazer o ritual

A fome:

Midas pode realizar 10 rituais de tempo à sua escolha, na versão mais forte

Contorcer entranhas:

Midas faz um ritual
para envelhecer as
tripas de todos ao seu
redor, causando
35d20+150 de dano e
deixando todos que
falharem um teste de
imortalidade com
atletismo DT 35
enjoados pela cena

Gerião

A pestilência

Vida: 20.000

Atributos:

Super força: 20

Super velocidade: 12

Imortalidade: 20

Intelecto: 12

Popularidade: 12

Poder: 12

Paranormal: 12

Invulnerabilidade (CA):

45

Rigidez: 50

Talentos:

Armaria: 15

Atletismo: 25

Carisma: 15

Ciências: 15

Ciências sociais: 15

Combate: 25

Conhecimento: 20

Crime: 15

Percepção: 15

Pilotagem: 15

Reflexo: 15

Utilização de poder:

20

Ocultismo: 30

Carga máxima: 25

Movimento: 15m

Ataques:

A peste:

Todos em até 6m de Gerião ficam envenenados, sofrendo 5% de sua vida máxima em dano por rodada

A pestilência:

Gerião pode realizar 10 rituais de corrupção à sua escolha, em sua versão mais forte

Vermilizar:

Gerião cria vermes dentro de um alvo usando paranormal com ocultismo, causando 35d20+250 de dano, causando o dobro de dano se o alvo falhar um teste de imortalidade com atletismo DT35

Vicioso:

Gerião causa um vício em até 3 alvos, os alvos devem rolar um teste de imortalidade com atletismo DT30 toda vez que atacam, se falharem sofrem 3 desvantagens

Prisão parasítica:

Gerião cria vinhas
corrompidas usando
paranormal com
ocultismo contra a
velocidade com
reflexo de um alvo, se
ele vencer o alvo fica
imobilizado no lugar.
A cada rodada o alvo
pode rolar um teste
de mesma DT de
força com atletismo
para se libertar

Sísifo

A guerra

Vida: 20.000

Atributos:

Super força: 20

Super velocidade: 20

Imortalidade: 20

Intelecto: 12

Popularidade: 12

Poder: 12

Paranormal: 12

Invulnerabilidade (CA):

45

Rigidez: 50

Talentos:

Armaria: 30

Atletismo: 30

Carisma: 15

Ciências: 15

Ciências sociais: 15

Combate: 30

Conhecimento: 15

Crime: 15

Percepção: 25

Pilotagem: 15

Reflexo: 25

Utilização de poder: 15

Ocultismo: 20

Carga máxima: 25

Movimento: 23m

Ataques:

Batalha infinita:

A cada nova rodada
Sísifo recupera 10%
de sua vida

Ciclo sem fim:

Sísifo causa +1d20 de
dano a cada ataque
que causa

Forja de guerra:

Sísifo cria um
borbulhar de lava
dentro de um alvo
usando paranormal
com ocultismo que
causa 20d20+150 de
dano e tem crítico x5,
podendo usar essa
habilidade até 3 vezes
por rodada

Repetição prisional:

Sísifo ganha +1 CA a
cada rodada

A guerra:

Sísifo pode realizar 10
rituais de ódio à sua
escolha, em sua
versão mais forte

Minos

A morte

Vida: 20.000

Atributos:

Super força: 12

Super velocidade: 12

Imortalidade: 25

Intelecto: 12

Popularidade: 12

Poder: 12

Paranormal: 20

Invulnerabilidade (CA):

45

Rigidez: 50

Talentos:

Armaria: 15

Atletismo: 30

Carisma: 15

Ciências: 15

Ciências sociais: 15

Combate: 25

Conhecimento: 15

Crime: 20

Percepção: 25

Pilotagem: 15

Reflexo: 15

Utilização de poder: 15

Ocultismo: 25

Carga máxima: 17

Movimento: 15m

Ataques:

Espiral do fim:

Como uma reação
Minos cria um reflexo
de um alvo, todo dano
que Minos sofrer o
alvo sofrerá, se falhar
um teste de poder
com utilização de
poder DT 45

O fim da história:

Minos estilhaça a
realidade, usando
paranormal com
ocultismo, causando
35d20+250 de dano
em todos os alvos em
até 6m

**Previsibilidade
temporal:**

Minos tem 5 reações
por rodada e soma
seu ocultismo além a
seu CA

Quebra de paradigma:

Minos tem 5 ações por
rodada e nega até 2
desvantagens

Imortalidade:

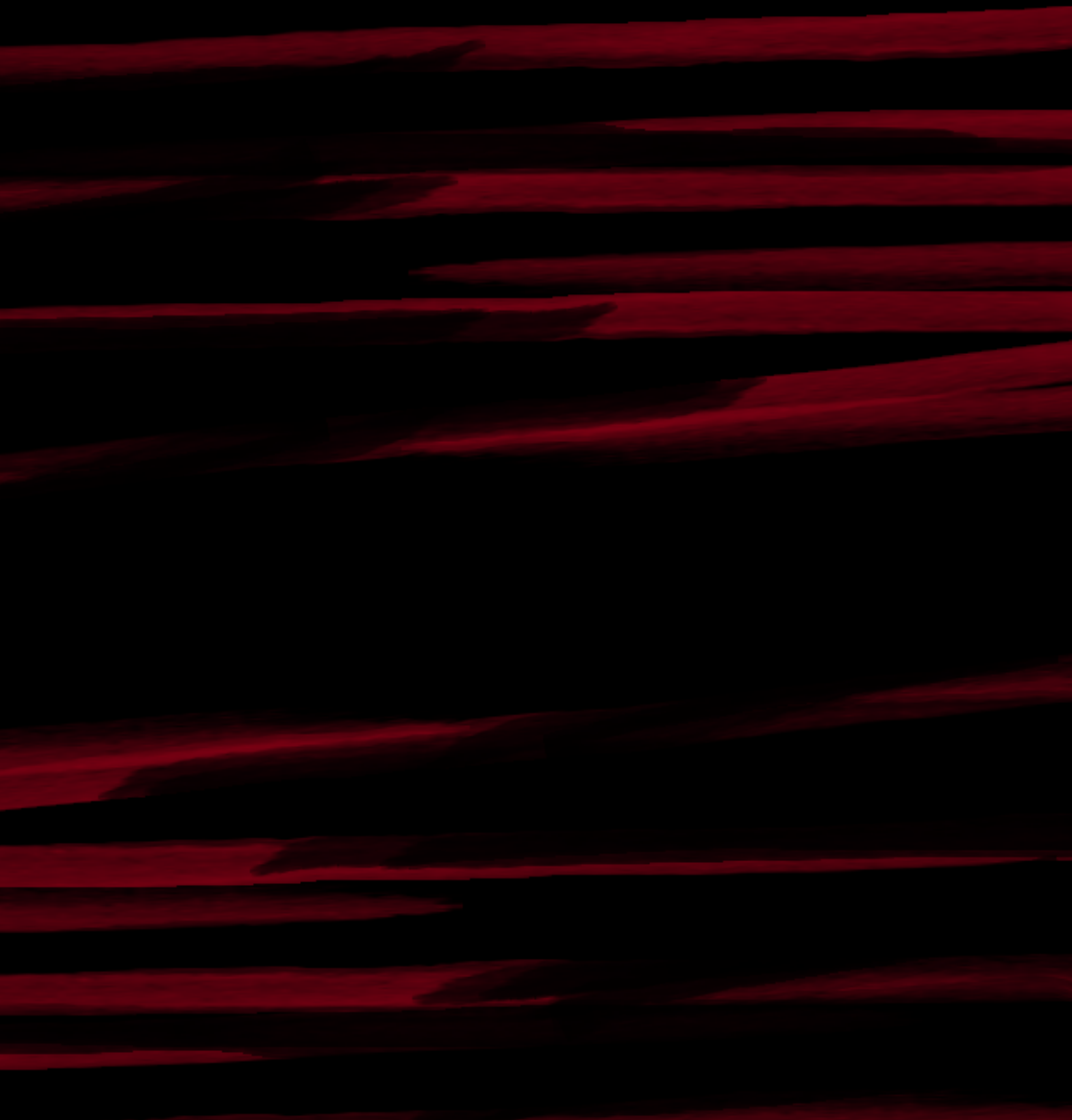
Minos recupera toda
sua vida ao zerar seus
PV, uma vez por
sessão

A morte:

Minos pode realizar
10 rituais de morte à
sua escolha, em sua
versão mais forte

A união do impossível

O primogênito da maior história, o primeiro vilão.



O Diabo

O pai da mentira, o filho da história

Vida: 100.000

Atributos:

Super força: 20

Super velocidade: 20

Imortalidade: 20

Intelecto: 20

Popularidade: 25

Poder: 20

Paranormal: 25

Invulnerabilidade (CA):

50

Rigidez: 100

Talentos:

Armaria: 20

Atletismo: 35

Carisma: 35

Ciências: 20

Ciências sociais: 30

Combate: 25

Conhecimento: 30

Crime: 30

Percepção: 25

Pilotagem: 20

Reflexo: 25

Utilização de poder:

25

Ocultismo: 30

Carga máxima: 25

Movimento: 23m

Ataques:

O pai da mentira:

O Diabo têm todos os pactos e magias, sem os lados negativos

Forjar vínculo:

O Diabo pode criar um pacto como uma ação livre com participantes do combate

O filho:

O Diabo sofre no máximo 5.000 de dano de cada pessoa por rodada

Sussurros sedutores:

O Diabo pode realizar um teste de popularidade com carisma contra o intelecto com conhecimento de um alvo, se o Diabo vencer o alvo é controlado por ele até o fim da cena

A serpente do éden:

O Diabo causa 4 desvantagens em todos que tentam causar algum malefício a ele

Extinguir existência:

O Diabo causa 1d10+5 de dano na existência de um alvo

Parábola perfeita:

O Diabo é imune a desvantagens de todos que possuem pactos

Alma vendida:

O Diabo pode selar a alma de um alvo, usando paranormal com ocultismo, causando 45d20+500 de dano, crítico x5 e pessoas com pacto sofrem o dobro de dano por pacto

A estrela da manhã:

Como uma reação o
Diabo pode negar o
CA de um alvo ou
passar
automaticamente em
um teste

O primeiro vilão:

O Diabo é composto
por todos elementos
de materialidade e
pode ser invocado por
todas entidades,
assim podendo
usufruir de todos os
rituais de
materialidade em sua
melhor forma